



11 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

SOUL REAVER, ROLL CAGE, VIVA FOOTBALL, WARZONE 2100, A BUG'S LIFE A DALŠÍ



KONEČNĚ
PLAYSTATION 2
OHLÁŠEN

ČTETE NA STRANĚ 6

Oficiální ČESKÝ

PlayStation

Magazín 13

230 Kč | KVĚTEN 1999

WWW.PSMAG.CZ

číslo

13

DRIVER

MASIVNÍ RECENZE UVNITŘ ČASOPISU!

JÍZDA VAŠEHO ŽIVOTA!

Přečtěte si náš detailní popis i nadšený verdikt!

SEZNAMTE SE

SPEED FREAKS

Stojí tenhle zvířecí blázinec za zvýšenou pozornost? Ano!

TAMÁ VOTCHI!



PocketStation od Sony - herní mazlíček do kapsy, nebo šílený japonský nesmysl? Čtete uvnitř!

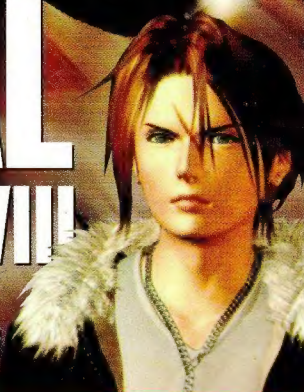
RECENZE:

- STREET FIGHTER ALPHA 3
- MONACO GRAND PRIX
- TANK RACER
- RUNNING WILD
- BLOODY ROAR 2
- STREET SKATER

KONEČNĚ

FINAL FANTASY VII

Zahráli jsme si nejžhavější RPG všech dob a chceme se s vámi podělit o dojmy!



art consulting
Santrochova 16
Praha 6, 162 00



0 5



NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS SVĚTA

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Staňte se upírem! Staňte se mravencem! Staňte se fotbalistou roku! S tímto CD se vaše dávné sny mohou proměnit ve skutečnost (skoro). Snadno a rychle a u vás doma.

SOUL REAVER *Hratelná*
Seznámení s hlavní postavou a světem, jež je jejím domovem.

A BUG'S LIFE *Hratelná*
Přečetli jste si recenzi a snad jste i viděli film. Tak proč ne hra?

ALL STAR TENNIS *Hratelná*
Chcete se přidat k hvězdám?

ROLLCAGE *Hratelná*
Nejen demo dokonalé hry, ale i možnost skvěle si zasoutěžit.

MUSIC BONUS DATA *Audio*
11 nových zvuků pro deejaye amatéry mezi našimi čtenáři.

WARZONE 2100 *Hratelná*
Tanky a vojenská strategie.

VIVA FOOTBALL *Hratelná*
Hra, která mění minulost nejpopulárnějšího sportu planety.

SUPER BUB *Plná hra*

Logický rychlík vytvořený v Yárove.

DRIVER *Videoklip*
Scény nádherných honiček ve městě.

GEX 3 *Videoklip*
Je to zelené a má to charisma.

SOUL REAVER *Videoklip*
Posadte se do své rakve a pohodlně se dívejte na tohle.

SOUL REAVER



ALL STAR TENNIS



DRIVER



MUSIC



A BUG'S LIFE



ROLLCAGE



WARZONE 2100



VIVA FOOTBALL



Tak přeci jenom. Budoucí konzola PlayStation je skutečností, je téměř na dosah ruky. V Japonsku se takhle jednoho krásného březnového

odpoledne sešli všichni důležití pánové a pak se začaly šířit zprávy, data, specifikace, obrázky, filmečky... prostě mnoho a mnoho informací - a ne jen tak ledajakých. Jsou přímo ohromující, dechberoucí, mrazivé, úžasné. Vždyť si to přečtete sami, na straně 6.

A co současná pětiletá konzola PlayStation? Stále má co říci! Tak třeba jenom v tomhle čísle se nám sešly *Final Fantasy VIII*, *Speed Frenks* (Seznamte se), *V-Rally 2*, *Croc 2* (Primal Screen), *Ridge Racer 4*, *Grand Theft Auto London* (PrePlay), *Driver*, *Street Fighter 3 Alpha*, *Bloody Roar 2* (PlayTest) a PocketStation (Analýza). Co název, to pochoutka pro naše uši, fantazie pro hráčskou představivost a krásná obrázková hudba pro čtenářovy oči. A kdyby jste si nechtěli jenom číst, ale něco si rovnou zahrát? Od toho jsme tu přeci taky: demo CD vám tentokrát představí fenomenální kus zvaný *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Nebo třeba *Rollcage*, se kterým se můžete zúčastnit zajímavé soutěže, nezapomeňte se na to určitě podívat.

PlayStation 2 přijde na trh příští rok. Člověk by skoro chtěl sednout do stroje času a okamžitě přeskóčit rovnou někam do roku 2000. Jenže to nejde, všichni musíme čekat, a tak proč si to nezpříjemnit PlayStation Magazínem. No řekněte, proč ne?

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

Obsah

Oficiální Český PlayStation Magazín

Vydává:

Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:

Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:

Martin Kalivoda
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:

Jakub Červinka
pecenac@mbx.vol.cz
Karel Roubal
Pavel „Mojmír“ Butcher

Jazyková úprava:

Marie Šimáková

Překlad převzatých materiálů:

Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Osvit:

Stuare s. r. o.

Adresa redakce:

Oficiální Český
PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: playstation@score.cz

Inzertní oddělení:

Jaroslav Krulich, David Dovole
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: inzerce@vision.cz

Distribuce:

Lukáš Danihelka
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: distribuce@vision.cz

Předplatné:

Jana Štefllová
tel.: 02/ 367 950, 367 616
e-mail: jana@score.cz

Předplatné Slovensko:

ABOPress spol. s r. o.
Vajnorská 134
831 04 Bratislava
tel/fax: 004217 4445 3334
e-mail: abopress@napri.sk

Cena výtisku s CD:

230 Kč

Původní verzi vydává:

Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com



V-Rally 2



Civilization 2: Call To Power



Croc 2

PRIMAL SCREEN PREPLAY

Křížové výsledky distributorů her, oficiální i neoficiální rozhovory se všemi, kdo se točí kolem her, jež spatří světlo světa v blízké budoucnosti.

V-Rally 2 14

Lepší trať, krásnější grafika. V-Rally 2 se zcela vážně staví na startovní čáru závodu o nejlepší závodní hru hned vedle Gran Turismo a Colin McRae Rally.

Civilization II 16

Pokud nejste čistou náhodou bůh, je toto jediná šance, jak prožít pocit skutečně blízké jeho zkušenostem.

Croc 2 18

Víte kolik zubů má krokodýl mládě? Určíte vyjmenovat alespoň deset druhů kajmanů? Kdyby se utkal bílý žralok s mořským krokodýlem, kdo by vyhrál? Záludné otázky, na které vám tato hra neodpoví.



Hry finišující, téměř dotvořené a připravené se porvat o nás a váš zájem. V rubrice PrePlay se zevrubně díváme na přednosti a kazy skoro hotových titulů. Sice ještě neznámujeme, ale už trochu soudíme.

Ridge Racer Type 4 26

Titul krále závodních her byl vždy velice nejistý. Od dob, kdy světlo světa spatřila konzole PlayStation, se na trůnu vystřídala již hezká řádka skvělých her. Naposledy koruna a žezlo putovalo ke Gran Turismu, a jak se mnozí shodují, pozice této hry dodnes zůstává neotřesená. Ovšem jak dlouho ještě může vydržet nápor konkurence? Tento PrePlay vám možná napoví. Zvláště když autorem je Martin Kalivoda, že ano?



GTA London 28

Pokračování veleúspěšné hry Grand Theft Auto se přestěhovalo do starého dobrého Londýna. Čeká vás opět mnoho hezkých příhod s hrdinou, který chyběl na hodinách dobrých mrvů.

Asterix 30

Galský skrček, který se stal padesát let před Kristem postrachem všech římských vojáků od severní Afriky po Británii, má nyní nejen svůj hravý film, ale i tuto videoherní strategickou arkádu.



Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* je nejprodávánější časopisem věnovaným videohram na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlepše psané a graficky zpracované časopisy tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů.

poskytovat skutečné názory a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obezručným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zájmu technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejdrážnější nářky pro

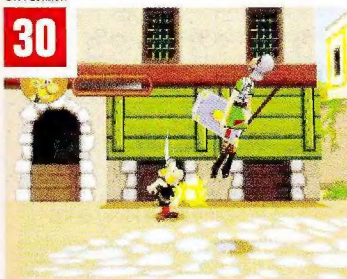
zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenačtete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



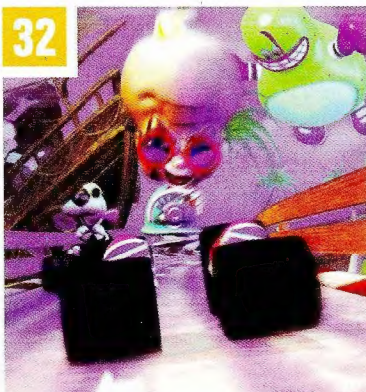
Ridge Racer Type 4



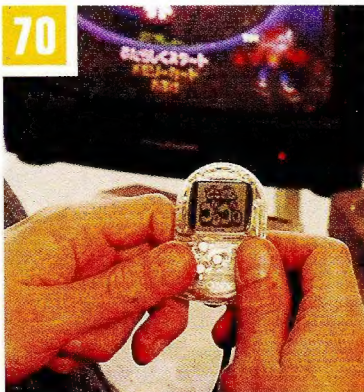
GTA London



Asterix



Seznamte se: Speed Freaks



Analýza: PocketStation



Driver



Street Fighter Alpha 3



Bloody Roar 2

PLAYTEST

Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, být za všech okolností naprosto objektivní a nakonec obhájit na redakční poradě svůj definitivní verdikt a konečnou známku.

Driver 40

Dokonalé trojrozměrné modely amerických měst jako pozadí pro nejsilnější automobilové honičky na PlayStation. To je *Driver*, nová hra od tvůrců *Destruction Derby*.

Street Fighter Alpha 3 46

Dejte přes hubu dvěma soupeřům najednou. Když se na to čtíte, tak proč ne? *Street Fighter Alpha 3* má našlápnuto stát se dalším hitem.

Blondy Roar 2 48

Tak tohle bude teda feť! 3D bojovka, ve které se soupeří, když se pořádně nadopují adrenalinem, začnou přeměňovat v běsníci přerostlé klokany, králíky a luční koníky!

Rally Cross 2 51

Pokračování kdysi velmi oblíbené závodní hry od

Sony. Opět v pastelových barvách a daleko od reality.

Monaco Grand Prix 52

16 okruhů a 22 aut hrají hlavní roli v seriálu formule jedna i v této hře. Jak dopadlo soupeření s *Formula One '98*?

Street Skater 54

Blíží se jaro, sníh taje a skatisté se stěhují ze zimních svahů do ulic velkoměst.

Tank Racer 55

Zrychlení z nuly na sto za 8 sekund, maximální rychlost 200 za hodinu. A je to tank!

Running Wild 56

Další bizarní závodní hra, obujete si pořádné kecky a jde se na to.

MiniPlayTest 57

Krátké zhodnocení her: *Rugrats*, *Retro Force* a *Swing*.

TÉMA

Seznamte se:

Final Fantasy VIII 20

Hra, které se prodalo za jediný den přes dva miliony kusů. PSM zkoumá, jestli vážně stojí za to.

Seznamte se: Speed Freaks 32

Sony se pouští na poslední z nedobytných polí, na podzábrnkách motokárových grotesek typu *Mario Kart*.

Anketa: Hra roku 1998 36

Výsledky hlasování čtenářů PSM.

Analýza: Pocket-

Station 70

Vše o nové hardwarové hračce firmy Sony. Menší než *Godzilla*, ale mnohem zábavnější.

RUBRIKY

Loading 6

Zprávy ze světa PlayStation. Tentokrát se dozvíte čerstvé informace o hrách *Dino Crisis* (od tvůrců *Resident Evil*) a třeba namátkou ještě *Need for Speed IV: High Stakes*. Plus rubriky více méně pravidelné: Kdo k čertu jsou, PlayStation A-Z, Extáze-Depka a Galerie týpků. Ovšem to nejlepší je na straně 6: spousta informací o PlayStation 2!

Platinum 58

Skvělé hry za málo peněz!

Top Secret 60

Návod na *Abe's Exodius* na osmi stranách.

Šťastná 13 76

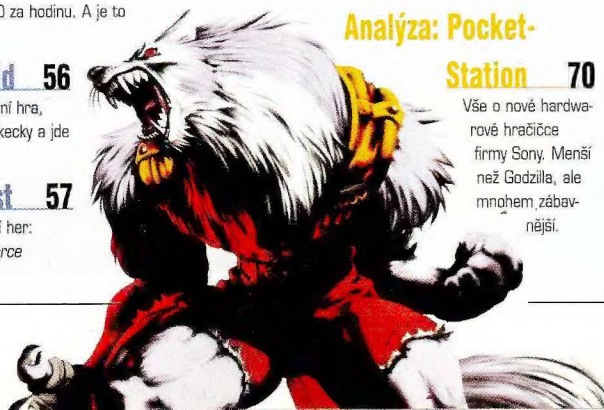
Hrajte a vyhrajte.

Na CD 77

Soul Reaver a mnoho dalších.

Příští číslo 82

Bude fantastické!



LOADING

1% COMPLETE

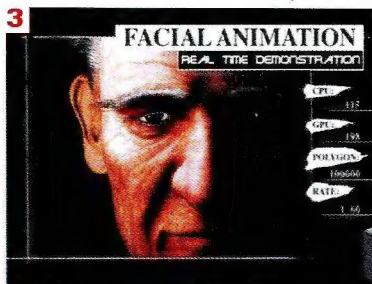


PLAYSTATION 2 - OKNA BUDOUCNOSTI DOKOŘÁN

DVOJKA OFICIÁLNĚ PŘEDSTAVENA A PSM BYL U TOHO!



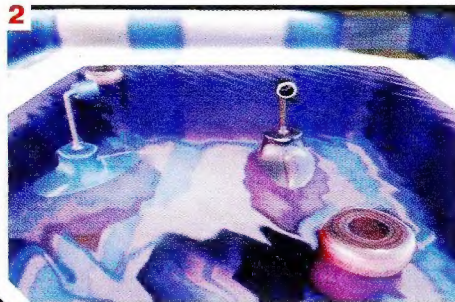
[1] Scéna z dema *Final Fantasy*, která ukazovala Squalla s Barrettem v tanci. Kamery ovládali tvůrci dema na pódiu. **[2]** Sekvence s Reiko z *Ridge Racer*, která ji zachycovala při promenádě na jakémsi pódiu. Kamera ji zabírala z různých úhlů. To je kočka! **[3]** Stařec nás skoro vystrašil.



B yl to okamžik, na který čekal celý svět. V úterý 2. března 1999 se tisíc pět set nejdůležitějších lidí z videoherní komunity stalo svědkem mimořádné události. Když nadešla ona chvíle, nikdo z přítomných ani nedýchal. Ve velkém konferenčním sále japonského hlavního města se ten den psaly dějiny. Hostitelé z firmy Sony předem jen prozradili, že se chystají k „zásadnímu oznámení“, a celé sezení nazvali trochu poeticky „Letný pohled do budoucnosti.“

Chvilí se zdálo, že největší pesimisté měli pravdu a že půjde jen o formální oslavu 50 miliónů prodaných PlayStation. Norio Ohga, předseda představenstva koncernu Sony, uvítal hosty a uvedl čtyřminutový video-sestřih zachycující nejskvělejší milníky krátké historie PlayStation prostřednictvím dvou obřích obrazovek. Ledy se však pohnuly, jakmile se Ken Kutaragi, přezdívaný „otec PlayStationu“, objevil na pódiu a vyřkl větu: „Jsme tu, abychom vám představili naše budoucí plány a obeznámili vás s některými věcmi“





(1) Demo z *Gran Turismo*. Byla zde použita auta z původního prerenderovaného intra hry, ale toto bylo hratelné! **(2)** Demo s kachnou a ponorkou.

kolem konzoly PlayStation další generace.“ Poté pokračoval: „Naším snem bylo vytvořit zcela nový druh zábavy založené na výpočetní technice. Ve srovnání s filmy a hudbou jsou počítače mladým odvětvím, je mu pouhých 27 let. Příští generace konzoly PlayStation bude schopna proměnit naše plány a sny ve skutečnost. Použitím procesoru Emotion Engine představí totálně nový druh zábavy.“ Připomínáme, že Emotion Engine je název, který si Sony

vybrala pro označení centrálního procesoru chipsetu, který bude tvořit srdce technologie PlayStation 2. Jak jsme vás informovali v minulém čísle, Emotion Engine je 128 bitovým chipem s frekvencí 250 Mhz, který má obvody umožňující kompatibilitu s technologií DVD. Kromě Emotion Engine (v Tokiu byla oznámena dokonce vyšší rychlost 300 Mhz) bude mít „PlayStation příští generace“ (to je označení, které větší firma Sony na prezentaci používala)

nikoli jeden, ale hned dva tzv. grafické syntezátory, jež mají oba přibližně 20 krát lepší schopnosti přenosu dat než současné nejlepší grafické akcelerátory používané v PC. Kombinace dvou grafických syntezátorů a Emotion Engine dává nové konzole vskutku neuvěřitelnou, pohádkovou sílu. Pro ilustraci, hovoříme zde o třikrát větší rychlosti, než dokáže zcela nedávno oznámený procesor Pentium III firmy Intel. Stroj bude schopen 60 miliónů polygonů za sekundu (pro porovnání: Dreamcast umí 3 milióny a současný PlayStation pouhých 300 tisíc). Kutaragi přislíbil „grafiku v kvalitě DVD-filmů“ a pokračoval: „Bude to nejlepší systém domácí zábavy na světě, úplně

TECHNICKÉ SPECIFIKACE

CO DOKÁŽE PLAYSTATION 2?

Zatímco se většinou diskutují úžasná demo, máme tu pro vás, technologicky pozitivní a programátory, hromadu dat, která vás jistě zaujmou!

Vlastní CPU „Emotion Engine“

Jádro CPU -	128bitové RISC (podmnožina MIPS IV)
Hodinový kmitočet -	300 MHz
Instrukční sada -	107 128bitových instrukcí s rozšířenou podporou multimédií
Hlavní paměť -	32 MByte (Direct RDRAM na 800 MHz)
Paměťová propustnost -	3.2 GByte/s
DMA -	10 kanálů

Grafický subsystém „Graphics Synthesizer“

Grafický koprocesor 1 -	FPU (Floating Point Unit - koprocesor pro práci v plovoucí čárce), FMAC (Floating Point Multiply Accumulator - akumulátor pro násobení v plovoucí čárce) x1, FDIV (Floating Point Divider - dělič v plovoucí čárce) x1
Grafický koprocesor 2 -	VU0 (Vector Unit 0 - vektorová jednotka 0), FMAC x4, FDIV x4, Micro Memory cache instrukce 4KB, data 4 KB
Vektorový procesor -	VU1 (Vector Unit 1 - vektorová jednotka 1), FMAC x5, FDIV x2, Micro Memory cache instrukce 16KB, data 16KB
Hodinový kmitočet -	150 MHz
Propustnost DRAM Bus sběrnice -	48 GB za sekundu
Výkon v plovoucí řádové čárce -	6.2 GFLOPS
Parametry akcelerace -	RGB 24 bitů, Alpha 8 bitů, Z-Buffer 32 bitů

Renderovací funkce - texture mapping, bump mapping, fogging, alpha blending, bi- a trilinear filtering, mipmapping, antialiasing, multipass rendering

Rychlost kreslení polygonů - 75 mil/s pro malé polygony bez efektů, s korekcí perspektivy, 66 mil/s, s osvětlením 38 mil/s, s mlhou 36 mil/s a se zakřivenými Berierovými povrchy 16 mil/s

Realistický odhad ve hrách - 8-10 mil/s

Video výstup - NTSC/PAL

Digitální televize - DTV

VESA - maximálně 1280x1024 pixelů

Zvuk „Sound Processing Unit“

Počet hlasů - ADPCM: 48 channel na SPU2 plus syntéza softwarem
 Samplovací frekvence - 44.1 KHz nebo 48 KHz



Vstupní/výstupní procesor

Jádro -	CPU současné PlayStation
Hodinová frekvence -	volitelně 37.5 MHz nebo 33.8 MHz
Typy interface -	IEEE1394, USB Universal Serial Bus
Komunikace -	prostřednictvím PCMCIA karet
Disková média -	DVD-ROM, kompatibilní s CD-ROM

SROVNÁNÍ NEJVÝZNAMNĚJŠÍCH KONZOL:

	PlayStation 2	Dreamcast	Nintendo 64	PlayStation
Polygonový výkon	cca 20 miliónů poly/s	cca 3 milióny poly/s	cca 150.000 poly/s	cca 360.000 poly/s
Hodinový kmitočet	300 MHz	200 MHz	93.75 MHz	33.86 MHz
Paměť	32 MB RDRAM	16 MB + 8 MB video + 2 MB zvuková	4 MB RDRAM (až 8 MB)	2 MB + 1 MB video + 512 KB zvuková
Paměťová průchodnost	3.2 GByte/s informace	není k dispozici	500 MB/s	132 MB/s

CRASHŮV TVŮRCE



Jason Rubin, tvůrce hry *Crash Bandicoot*, hovoří na téma PlayStation 2.

Tohle je čtvrtá generace domácích konzol, ale je to poprvé, kdy se mi stalo, že cítím nadšení i strach zároveň. Je to bezpochyby největší generační skok, jakého byl kdy tento průmysl svědkem. Můj strach pramení z toho, že v současné chvíli si nedokážu představit, kolik bude třeba tvůrcům her času na to, aby dali dohromady tu neuvěřitelně obrovskou hromadu dat, které budou hry budoucnosti zřejmě mít. Kutaragi se tímhle krokem nepochybně zapíše do historie. Lidé z firem jako Intel a 3Dfx se teď převrací v postelích a ptají se sebe, jak to jen v tom Tokiu dokázali?

Dnes jsme tu viděli i *Crashe*. Byl jste na něj hrdy?

Crash je na světě už čtyři a půl roku, vidět ho u příležitosti oznámení příští generace PlayStationu bylo pro mě ctí. Ale dnes nevím, jaký bude jeho budoucí osud. Máme před sebou novou konzolu PlayStation, která má 30 až 40krát větší výkon. Tohle nepochybně zásadním způsobem ovlivní budoucí směřování herního průmyslu. Změní to celkový pohled na hry a pocit z nich. Když herní postava zažije něco nepříjemného, pocítí to velmi silně a vy jako hráč to ucítíte také. Mezi emocionálními hrami budoucnosti a dnešními interaktivními filmy je rozdíl.

Co máte v plánu?

Nejsme si úplně jisti. Pracujeme na takovém výzkumu, z kterého by mohl vzejít náš budoucí první titul pro PlayStation 2, ale ještě potřebujeme hodně času.

Jak se podle vás bude příští PlayStation jmenovat?

Vůbec nevím, tedy použili označení „PlayStation příští generace“, ale myslím, že to ještě neví nikdo. Bude to marketingové rozhodnutí, které firmu Sony ještě čeká.

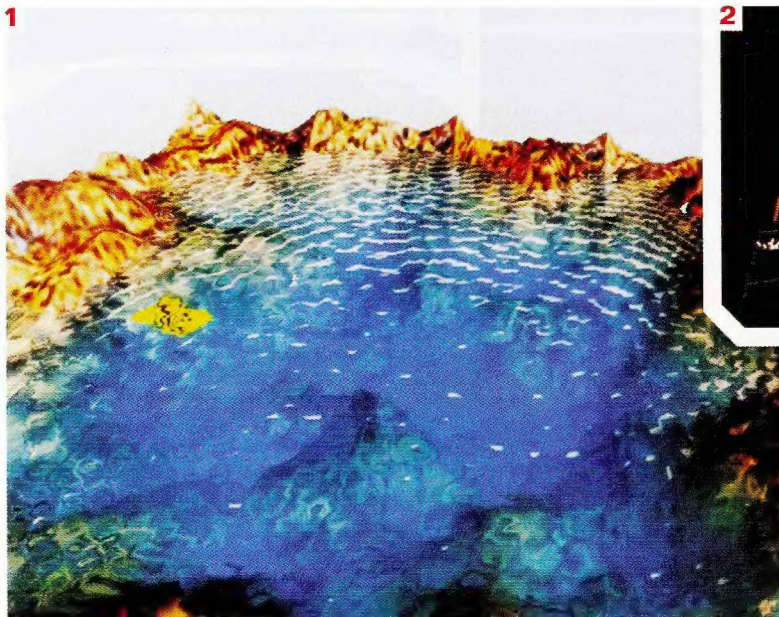
Tak si aspoň tipněte.

Co takhle třeba... Big PlayStation?

Pssst!

Aneb: co se kde žustlo, kde se kdo prokec', kdo má co za tubem...

Firma Titus připravuje novou hororovou 3D bojovku jménem *Evil Zone*. Bude mít 10 postav, 5 různých modů a obrovský důraz na vizuální efekty. Navíc má mít prý ultra jednoduché ovládání: pouze s dvěma tlačítky... Ze Squaresoftu pronikla zajímavá informace: devátý díl hry *Final Fantasy* bude vytvořen pro konzolu příští generace se 128 bitovou technologií. Jistěže mají na mysli PlayStation 2... Mezi lidmi z oboru se šíří informace o novém super titulu od Sony, který se bude jmenovat *Ape Escape*. Žánrově půjde asi o 3D plošnou a pravděpodobně tam vystupuje spousta skotačících opičáků. Jednoho z nich nejspíše bude ovládat hráč. Brzy přineseme mnohem podrobnější a zaručenější informace... *Tenchu* bude mít pokračování. Pokročilejší verze hry, která se má vyznačovat rychlejší grafikou a editorem levelů, udeří na japonský trh velice brzy a do Evropy dorazí před koncem roku... *Ace Combat 3* od Namco bude mít zcela nový systém misí, jehož nejdůležitějším rysem je nepochybně mnohonásobné větvení... V listopadu bychom se měli dočkat pokračování hry *Vigilante 8* od Activisionu s podtitulem *Second Offense*. Bude se prý vyznačovat mnohem propracovanějším režimem Quest, novými power upy a zbraněmi, nadupanou grafikou a dalšími vylepšeními...



[1] Demo Wave se zaměřilo na modelování vlnek na vodní hladině. [2] Skvělý ohňostroj. [3] Úžasné, skákající, chlupaté míčky.

nová dimenze, kterou si nikdo nedokázal dříve ani představit.

Na papíře vypadají tyto údaje nepochybně skvěle, ale to, nač PSM a ostatní zúčastnění čekali, byl pádný důkaz. To, čeho jsme následně byli svědky, nejenže plně podpořilo Kutaragiho slova, ale doslova nám to vyrazilo dech. Během demo ukázek jedna z přítomných kamer sledovala Kutaragiho, který doplňoval obraz o komentář. Hardware, který byl použit k manipulaci s ukázkami, ovšem nebyla nová konzola, nýbrž neidentifikovatelná krabice propojená s klávesnicí a joypadem Dual Shock. Ačkoli jsme tedy neměli mož-

nost vidět hardware PlayStationu 2, neustále nám bylo připomínáno, že to, co vidíme v ukázkách, běží na popsaném vynikajícím chipsetu.

Poté co byla předvedena demo firmy Sony, se postupně připojili ke Kutaragimu někteří z nejznámějších playstationových tvůrců her a předvedli své, ještě úžasnější ukázky. Ve většině případů šlo o představení známých renderovaných sekvencí z introfilmů existujících her, které ovšem běžely na chipsetu PlayStation 2, a byly zhusta ovladatelné v reálném čase.

Nejdříve se představili lidé z Polyphony Entertainment s ukázkou ve stylu intra hry

Gran Turismo, která běžela na novém hardwaru. Aby dokázali, že vše běží v reálném čase, schválně pohybovali kamerou a do rohu obrazovky zařadili výše se záběrem na svého kolegu, který právě jeden z vozů skutečně řídil.

Další demo bylo dílem specialistů na rendering z firmy SN Systems, kteří předvedli středověkou scénu se stovkami ožvlých koster účastníků se gigantické bitvy v ruinách hradu.

Další na řadě byli lidé z Namca. Role komentátora se ujal pan Yamata z týmu tvůrců *Tekkena* a po krátké ukázce s tančící kráskou Reiko ze hry *Ridge Racer* na scénu

DEMA

Demo ukázky, které předvedl samotný Ken Kutaragi, znamenaly naše první seznámení s možnostmi budoucí konzoly. Zde je krátký popis jedné každé z nich.

Penguin Panic

Renderovaná ukázka *Crashe Bandicoota* prchajícího před stovkami legračních tučňáčků směrem do kamery. Zvláště zajímavý byl efekt páry, která krásně šla běžícím ptáčkům od zobáků.

Burr

Bláznivá, abstraktní záležitost s divoce barevnými trnitými objekty.

Fluff

Tisíce chlupatých míčků poskakujících na

obraze. Každý míček byl vytvořen tisíci odstávajícími chloupky.

Feather

Hromada peříček poletujících ve větru. Probíhalo to zcela nepravdělně, za neustále se měnícího proudění.

Firework

Hořící ohňostroj, ze kterého vylétávají milióny zářivých jisker a dopadají na podlahu.

Polygon

Rybí tlamička se postupně a plynule proměňuje do lidského obličejce.

Depth of Field

Demonstrace světelných odrazů. Stovky



nepravdělných kovových objektů rotují a odrážejí své obrazy navzájem. (Toto demo používalo jen grafické syntezátory bez Emotion Enginu!)

Wave

Vodní plocha uzavřená mezi skalami. Voda se nepravdělně vlní a šplouchá na břehy. Poté kamera zoomuje a objevuje dvě rybičky těsně pod povrchem, jak občas vyskakují z vody.

DEMO KOSTKY



Oživení tisíce koster a jejich střet s obří kostrou dinosaura!

DEMO TEKKEN



Paul Phoenix a Jin Kazama bojují v reálném čase a ve společnosti 20 fanoušků!

DEMO SQUARESOFT



Osm rychlonohých bojových umělců si to zobra rozdá v čínské restauraci!

DEMO GRAN TURISMO



Intro Gran Turisma oživilo v podobě hratelné sekvence!

nastoupili známí bojovníci ze zmíněné hry. Jin Kazama a Paul Phoenix (modely byly převzaty přímo z renderovaných sekvencí hry Tekken 3) tu bojují v temné aleji. Jako kdyby to samo o sobě nestačilo, bojovou arénu ještě obklopuje dvacítky stejně detailně provedených chlápků, která dvojici mohutně povzbuzuje. Několika přítomným dopadla čelist až na podlahu v momentě, když kamera zabrala Yamatu a jeho kolegu s Dual Shocky v rukou, a jednoznačně prokázala, že to, co se odehrávalo na obrazovce, je doopravdická realtimeová bitka a nejen animáčka. Aby se rozptýlily všechny pochybnosti, kamera zabírala detail prstů a tlačítek, takže bylo naprosto zřejmé, že postavy reagují na povel pánů z firmy Namco.

Poslední tým, který se dostavil na pódium, byl tvořen lidmi ze Squaresoftu. Představili tři demo a lze předpokládat, že slabší povahy v tu chvíli neměly daleko k zástavě srdce. První byla ukázka s obličejem starého muže z chystaného filmu Final Fantasy (jeho obrázek jsme otiskli dříve). Za brutálního techno doprovodu pánové

Yokoko a Mishima ze Square ovládali jeho obličejovou mimiku a předváděli různé druhy mračení, úsměvů a vzteku. Když simulovali hrůzu, Yokoko k tomu dodal: „Možná je to až příliš věrohodné a zneklidňující. Snad jsme měli vybrat obličej krásné mladé ženy, abychom vám nekazili odpoledne.“ Nato publikem proběhl souhlasný šum.

Druhé demo od Square zachycovalo velkou bojovou scénu. Osm bojovníků najednou propadlo stropem a začalo se navzájem mlátit v luxusně zařízené restau-

raci. Bitka se pak přenesla ven a končila u fantasticky vypadajícího vodopádu. Během demonstrace nám bylo opět připomenuto, že akce probíhá v reálném čase.

Poslední demo bylo asi i nejužasnější ze všech. Scéna využila renderovanou sekvenci ze hry Final Fantasy VIII, kde Squall nádherně tančí s Rinoou. Tatáž scéna byla převedena na hardware PlayStation 2, samozřejmě v mnohem detailnější podobě. Renderování probíhalo v reálném čase, což prokázal Mishima ovládním kamery za pomoci joypadu. Nejdříve kroužil kolem tančící dvojice a pak je různé osvětloval. Na závěr předvedl to úplně nejlepší, když vyměnil Squallovu partnerku. Rinoa zmizela a Squall na chvíli zůstal sám a poté se objevila nová tanečnice. Byla to postava, která nebyla ze hry, měla krátce střižené hnědé vlasy, šedé sportovní oblečení a červené boty. Proměna proběhla naprosto plynule a tanec pokračoval bez jediného doskočení. V závěru se obraz roztržil na tisíce kusů a rozlétl se na všechny strany.

Možná že to úplně nejlepší z celého sezení následovalo po demech. Ken Kutaragi se triumfálně vrátil na pódium, přičemž na obřích videostěnách se objevil nápis: „Zpětná kompatibilita se současným softwarem PlayStation.“ To už bylo na přihlížející dav příliš. Sál propukl v spontánní nadšený potlesk.

Poslední, co se objevilo na obrazovkách před ukončením programu, byl další nápis a ten hlásal: „Japonsko - zima 1999, USA, Evropa - 2000.“ Jak to tak vypadá, dočkáme se PlayStationu 2 dřív, než se všeobecně očekávalo.

Příští měsíc vám přineseme na toto téma mimořádně rozsáhlý materiál: obrázky ze všech předvedených dem, názory, které zazněly za oponou z úst důležitých lidí, interview s lidmi od Namca, exkluzivní rozhovor s Kenem Kutaragim a snad budeme schopni zodpovědět několik z mála otázek, které zůstávají. Jak se příští konzola bude jmenovat? Kdy přesně přijde na trh? Jak bude vypadat? Kolik bude stát? Nenechte si to rozhodně ujít!



KOMPATIBILITA

3

z bitový chip vytvořený výrobcem původního playstationového procesoru firmou LSI slouží k zachování kompatibility. Díky tomu bude PlayStation 2 schopen stoprocentně přehrávat všech několik set existujících her. Ale to není vše, dokonce bude možné díky kompatibilitě používat periférie, které současní hráči již vlastní.

Dokonce se šíří zpráva, že PlayStation 2 bude schopen přehrávat současné hry v lepší grafické kvalitě! Tuto věc ovšem firma Sony ještě nepotvrdila. Pravda je, že na prezentaci byl předveden Crash Bandicoot 3 a vypadal na první pohled stejně.



PLAYSTATION

A-Z

I Internet. Laicky řečeno je to hromada uspořádaných dat uložená na propojených počítačích po celém světě. Je-li váš počítač také napojen na tuto síť, můžete se na ně snadno podívat. Také si můžete vytvořit vlastní stránku, která bude přístupná lidem na celém světě. Stručně řečeno - velmi hezká a užitečná věc. Některé ale může trochu zklamat, že většinou se tahle úžasná vymoženost moderního věku používá k distribuci návodů na videohry a stahování 'zajímavých' obrázků.

J Joypad. Několik tlačítek shromážděných na do ruky padnoucí plastické věci, které umožňují ovládání videoher. Nejlepším příkladem je legendární joypad určený ke konzole PlayStation, jež se stal populárním článkem. Dual Shock také není až tak špatný.

K Kilobyte. Tisíc bytů. Dnes již nepřiliš užívaná jednotka, častěji se lze setkat s megabyty, což je tisíc kilobytů (každý byte je 8 bitů). Ve skutečnosti to není přesný milión bytů, ale 1 048 576. Jak to? Protože nějaký brejlovec s obličejem plným akné se jednou rozhodl, že to tak bude. Žádný pořádný důvod neexistuje. Paměť se udává v megabytech (Mb). PlayStation má dva megabyty paměti, což je v dnešní době ztracené málo, a způsobuje to hodně bolení hlavy všem těm programátorům, kteří se živí konverováním PC-her pro PlayStation.



PSM na internetu.

RAZ, DVA, TŘI... NEED FOR SPEED 4

POPULÁRNÍ SÉRIE MÁ DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ

Extáze

PlayStation nummer zwei. Konečně jsme se dočkali nějakých oficiálních, vážně míněných slov o nejočekávanější události příštích let. Chcete-li se také dozvědět více detailů, otočte prosím na stránku s číslem 6.

„Doba se mění. Nikoli karban, ale PlayStation je hitem fotbalistů národního mužstva pro volné chvíle při soustředění před zápasy...“ MF Dnes, 25. 3. 1999

Hra *Um Jammer Lammy* dorazila do redakce PlayStation Magazínu a výrazným způsobem ovlivnila naše životní funkce. Můžeme prozradit, že jde o poetický zážitek.

Metal Gear Solid, *Legacy of Kain 2*, *Rollcage*, *Driver*, *Ridge Racer Type 4*... takhle silnou a rozmanitou řadu her PlayStation nepamatuje. Skvělý rok!

EXTÁZE

Trefy do černého a propadlé ze světa PlayStation

DEPKA

Sony má potíže s dodávkou PocketStationů. Zatím to trápí jen naše japonské kolegy. Doufáme, že při uvedení na evropský trh podobné problémy nebudou. PocketStation by si to nezasloužil.

Shromažďování anketních lístků do Šťastné třináctky a hlasování o hru roku. Jsou jich stovky, tisíce a chudinka naše sekretárka má s nimi strašně moc práce.

Retro Force, *Tank Racer*, *Rugrats*, *Hugo*, *WCW Thunder*... takhle slabou a nudnou řadu her PlayStation také nepamatuje. Hrozný rok!

Depka

Firmy jako Namco, Codemasters a Sony se v oboru závodních her zaměřily na realistické prostředí a hloubku hratelnosti. Electronic Arts se svou nejslavnější sérií zůstávají i v případě *Need For Speed 4* v trochu jiném pojetí. Opět tu jde o luxusní auta, fantastické krajiny, hromadné bouračky a šílené honičky s policejními vozy. Jinými slovy: série si zachová všechny důležité znaky. Stejně jako v předchozích dílech je tu několik různých závodních módů. Hot Pursuit se koná za účasti policejních hlídek, které nějak odmítají pochopit, že si chcete za plného provozu s kamarády trochu zazavodit. Stejně jako v předchozím díle i zde platí, že pokud vás několikrát policie zastaví, budete zatčen a hra končí. V Tournamentu se účastníte série přímočarých závodů s dalšími jezdci. Ve Special Events na vás budou čekat noční jízdy, režim Knockout a World Tour. Největší novinka se týká režimu Tournament. Zde totiž za dobré umístění dostáváte zaplacenou a hotovost můžete použít na upgradu svého vozu. Jak vidno, význam hry *Gran Turismo* na žánr je opravdu značný.

Stejně jako v předešlých dílech i tentokrát je velký důraz na skutečně existující automobilovou supertřidu. Tentokrát se tu sešly mimo jiné BMW Z3, Ferrari 550, Aston Martin DB7 a Lamborghini Diablo. EA tvrdí, že vychytali ovládání aut i zvuk motorů naprosto realisticky. Designéři také přidali trochu více realismu do fyziky engine hry, takže zejména bouračky vypadají mnohem více sexy. Bude docházet

k deformaci aut a odlétávání kusů karosérie.

Shrnuto podtrženo - *Need For Speed 4* nabízí totéž co předchozí díl, ale s větší hloubkou hratelnosti a několika novými volbami. Podle současných obrázků ze hry to nevypadá na úžasnou grafickou úroveň takového *Ridge Raceru 4*, ale přesto se domníváme, že milé překvapení je i v tomto směru. Brzy uvidíme, jak to nakonec dopadne.



Někdo se na ty šílené za volantem už nemohl dívat, a tak zavolal dopravní policii.

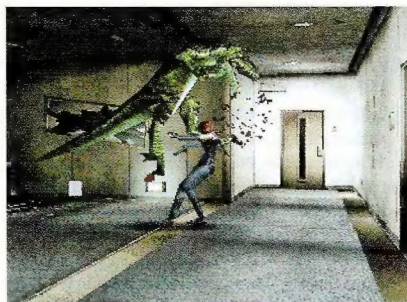
DINO-HAZARD!

TÝM HRY *RESIDENT EVIL* NA NÁVŠTĚVĚ V JURSKÉM PARKU

Máme tu nějaké zajímavé zprávy. Parta zodpovědná za megaúspěšnou sérii *Resident Evil* se rozhodla ještě jednou vstoupit do vod 3D hororu. Tentokrát ovšem hrůzu budícím elementem nebudou zombijští homelesssové, nýbrž prehistorická fauna. *Dino-Crisis* je název této hry a bude se poprvé předvádět na jarní Tokyo Game Show. Hlavní postavou hry bude Regina, členka zvláštních armádních jednotek, která se vydá na supertajnou základnu na ostrově Ibis, aby tam zkontrolovala podezřelý výzkum geniálního, leč šíleného profesora Kirka. Shinji Mikami, producent série *Resident Evil*, je také mužem zod-

povědným za tuto novinku. Jak to vypadá podle obrázků lidí za hrou i zveřejněného filmečku, jde v podstatě, až na název, o třetí díl série *RE*. Vypadá to tak, že jediný důvod, proč se hra nejmenuje *Resident Evil 3*, je ten, že Capcom exklusivně přislíbil

trojku s podtitulem *Codename Veronica* firmě Sega a její konzole Dreamcast. Titul *Dino-Crisis* je tedy pouze chytrým tahem, jak se vyhnout omezením smlouvy a přivést další díl série tam, kam od začátku patří.



Dino-Crisis má z grafického hlediska spoustu společných znaků s *Resident Evilem*. A dinosauři nejsou o nic méně strašliví než zomie.

zasvěcená mluva

řekce #12: boarding



N akrájejte tuto stránku na tenké nudličky a marinujte na barbe-cue. Talíř můžete ozdobit zeleným hráškem, oříšky kešů a několika kousky brokolice. Pokrm vědění podávejte teplý a nejlépe s bílým tokajským vínem, ročník 1989. Pokud nemáte hlad, můžete si to prostě jen přečíst.

Takže řeč je o snowboardingu, co? Nejen o snowboardingu, ale i o dalších hrách, pro které platí následující, velmi jednoduchá rovnice: prkno + bezva hadry + cool drinky + frajeřinky + nadupaná muzika = superpohodovej crosso-ver životního stylu a videohry jak řemen. Někdy to není tak špatné. A které hry tohoto žánru byste mohli jmenovat?

Nepochybujeme, že vaší pozornosti neunikla trilogie zvaná *Cool Boarders*. Jenže vedle téhle fakticky populární, totálně oblíbené jízdy tu jsou další: *Snow Racer* (PSM 2, 8/10), *Chill* (6/10) a třeba ještě *Phat Air Snowboarding* (PSM 6, 5/10). Je tohoto dost, aby si snowboarder-teoretik užil ve svém obýváku dostatek výšek, fakies a dalších nemožných pojmenovaných triků.

To je vše?

Nikoli. Vedle toho se vytvořila na PlayStationu zvláštní odnož všelijakých podivných her, jako jsou například *Psy-badek* nebo *Streak*, které se pohodlně vezou na vlně zájmu o prkna tak, že se jejich dostatek (podobně jako hlavní hrdina filmu *Návrat do budoucnosti 2*) pohybují prostředím hry na vznášejících se boardech. Ve zmíněných příkladech jde o jakési sporty budoucnosti, ale jsou i případy odlišného využití téhož nástroje. Příklad? Hra *Reboot: Countdown to Chaos* (7/10).

Pořádné hry kosmického věku, co? To zní lákavě.

Tohle si řekne asi většina lidí, ale bohužel zatím to vypadá tak, že jakákoli hra, do které bylo zapojeno vznášející se prkno, dopadla z nějakého tajemného

důvodu bídně. Potíž je v tom, že tvůrci těchto her nevyužili prvek prkna k nové hratelnosti. Kdyby v *Rebootu* pobíhal medvěd a hledal včelí úl, vyšlo by to nastejno.

Proč se tvůrci nesnaží víc?

Je zcela zřejmé, že tyto hry byly vytvořeny s úmyslem snadno a levně se svěřt vlakem jakéhosi módního zájmu. Docela živě si dovedeme představit šéfa videoherní firmy, jak říká: „Snow-board je dneska hodně in, hodíme to do budoucnosti a vyděláme majlant.“ Jeden z důsledků toho, že někteří tvůrci přespřiliš flirtoji s ideou snadného zisku, se jmenuje „futuristické sporty“. Snad bychom si tu měli definovat snadný zisk. Snadný znamená, že stylizace se udělá po vzoru televizní sci-fi osmdesátých let, fotbalový trávnik se natře na oranžovo a míč se přejmenuje na „sféru“. Zisk je garantován vysokým výskytem příliš důvěřivých hráčů.

Na realismus se tu moc nehlíď, co?

No, upřímně řečeno, pokud pravidla hry vycházejí ze samovolného zájmu myslí designéra, které je plně robotů, prostorových anomálií a galaktických sportů, je zřejmé, že očekávat reálné konotace by bylo poněkud přehnané. Není překvapením, že na platformě PlayStation, kde mnozí tvůrci vsadili na maximálně věrné zprostředkování skutečné zkušenosti (*Gran Turismo*, *LiberoGrande*, *Tekken 3*), méně zdatným výrobcům her nezbyvá, než vsadit na něco úplně odlišného.

A když to vztáhneme k tématu, znamená to brzký konec boardingového žánru?

Ne. Realistický boarding na zmíněných pláních slavil velký úspěch a jeho další vývoj je všemi napjatě očekáván. Navíc tu přibyla varianta kolečkových prken (hra *Street Skater*, recenzována právě v tomto čísle), což vypadá též slibně. Možná nás v brzké budoucnosti čeká nová vlna pouličního skateování, realistických triků a radikálně oblečené mládeže.

ĎABLŮV ADVOKÁT



Jsem ženská, je mi 27 let, mám 7letého syna a loni jsem ještě neměla tušení, co to je PlayStation. Shoda okolností tuto moji mezeru v přehledu o možnostech zábavy vyplnila. Dodnes jsem neodehrála ani minutu jakékoli playstationové hry a moje zkušenosti s těmi počítačovými jsou pouze karetní, ale měla jsem možnost nahlížet přes rameno a přečíst si několik čísel PSM. Proč? Proč ty hodiny strávené s PlayStation působí tak magickou přitažlivostí na takovou spoustu lidí? A to, že jich je opravdu hodně i mezi mými přáteli, mě nejen překvapilo, ale i probudilo touhu na toto téma ohnivě diskutovat, a bude-li třeba, hádat se a hájit svůj pevný názor na tu ztrátu času a peněz a bezduchost této zábavy. A jak jsem řekla, tak jsem s vervou činila. Byli to samí muži, ženy stály v roli kritiček (nepochybují o tom, že ženy propadnou hráčské vášni stejně jako muži, ale já žádnou neznám). A víte, co je nejvíc štválo? Čas. Čas, který to požírá. Ani ne tak peníze, ty jsou ve srovnání s časem, který by jim jinak mohli jejich drahé polovičky věnovat, skoro zanedbatelné. Můj názor byl v podstatě stejný, okořeněný kritikou na určité typy her. Asi si říkáte proč byl? Myslíte si - ona zkusila a zjistila, jaká je to slast. Kdepak. Ale nejsem ani hluchá, ani slepá, abych neslyšela co mi playstationoví fanoušci (v mém případě přátelé, jejichž názorů si vážím) říkají, neviděla jejich šťastné tváře při hře a abych nedostala chuť si zahrát.

Můj největší protest patří hrám typu 3D AKCE. Všeobecně všichni pochopitelně odsuzujeme násilí, ale přitom v těchto hrách je účast na zabíjení, byť jen zprostředkovaně, cestou k vítězství a spokojenosti. Nepřijde potom taková „vraždička“ ve skutečnosti jako něco normálního? Nesnižuje to zábrany v afektu využít takové zkušenosti ze hry? Ne, nemyslím, že je to TAK a BASTA. Přesvědčena jsem ovšem o důležité roli, kterou hraje věk hráče. Člověk s jasnými a ustálenými životními názory a hodnotami bere i 3D AKCE jako hru, nadsázku a neotupí to jeho přirozené vnímání reality. Je to prostě hra a prostředek k vítězství. A nejvíc obdivu si na nich prý zaslouží grafika, která u těchto her bývá zážitkem, při němž násilí opravdu postrádá ten rozměr, jaký mu dává realita. V mém okolí 3D AKCE nemají velkou popularitu, pokud v nich není ani špetka logiky. To mě opravdu potěšilo. Ale bere to stejně mozeček v letech, kdy podlehe kdečemu? Logika, strategie, muzika, sport. To jsou pro mě vody příjemnější a stravitelnější. Hra, která je náhradou většinou těžko dostupné reality. Splnit si sen, dosáhnout vítězství, vymyslet, jak na to. A to všechno za nesrovnatelně kratší dobu a menší finanční investici. To beru. Hra je hra a kdo si nehraje, ten brzo zestárne. Ale s tím obětovaným časem bych nakládala rozumně. Dítě, které veškerý volný čas prosedí u obrazovky a hraje a hraje, by se mohlo stát například výborným fotbalistou teoretikem, ale kopnout do míče by byl problém. Jeden můj kamarád má rád veškeré hry týkající se automobilových závodů, což je pochopitelné, protože sám je amatérský závodník. Svoje auto si sám připravuje, opravuje a hlavně řídí. Na PlayStation nedá dopustit, ale zážitek a radost ze skutečného závodu by nevyměnil za žádnou sebedokonalejší náhražku. A o tom to podle mě je. Hra je moje hraní si na něco s něčím, film je hraní někoho na něco pro jiné a život je realita bez možnosti si dopředu vybrat, jak to v něm bude, začít znova nebo natočit a sestříhat kousek jinak.

Svému synovi bych nikdy nebránila nebo nezakazovala, aby ochutnal tento druh zábavy. Ale určitě bych se nečinně neřadila, jak hodiny a hodiny žije v někým vymyšleném světě a ve svém má prázdno. Ne, nejsem svěťice s patem na rozum. Hra patří do života, ale žít život ve hrách? Hmmmm, to je nuda.

Marie Šimáková

LOADING

100% COMPLETE

DEFLACE POKRAČUJE

BAREVNÉ DUAL SHOCKY A LEVNĚJŠÍ PLATINUM

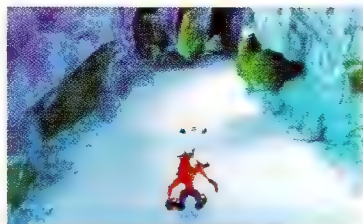
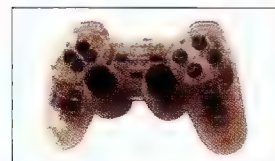
Ve světě PlayStation platí trochu jiná pravidla než v českém hospodářství. Zatímco domácí makroekonomiku dlouhá léta sužuje vysoká inflace a občané si již dávno zvykli, že skoro všechno stojí každý další rok několik procent víc, historie vývoje cen v oboru PlayStation vykazuje přesně opačný směr.

S platností od prvního dubna platí snížené ceny pro hry řady Platinum, které jsou u nás v distribuci SCEE. Nová cena je 899,- Kč. To znamená, že skvělé hry jako

jsou *Crash Bandicoot 2*, *Hercules* nebo *Soul Blade* (a samozřejmě mnoho dalších i budoucích titulů) budou k dostání za ještě atraktivnější cenu.

Další dobrá zpráva se váže k nejoblíbenější periférii konzoly PlayStation, totiž ovladače Dual Shock. Tento následuje obyčejné joypady a memory karty a, taktéž od prvního dubna, přichází na trh v krásně rozmanité barevné škále. Barevné mutace (nic pro xenofoby) zahrnují tyto varianty:

krystalická (čirá), emeraldová zeleň, pacifická modř a kouřová čern. Podle našeho názoru jsou zvláště sexy první tři jmenované, a to z toho důvodu, že díky průhlednému povrchu lze vidět vibrační dualshockový systém přímo v akci. Cena všech těchto barevných variant je určena na 1699,- Kč. Velmi bohatí jedinci mohou zvážit nákup všech do sbírky, přičemž posléze mohou volit dle druhu hry (modrý by se krásně hodil k *Final Fantasy VIII*, nemyslíte?) popřípadě podle nálady.



(nahore) Scény z her, které jsou k mání za 899 kaček. (vpravo) Těm Dual Shockům to nějak dneska sluší, co?

score

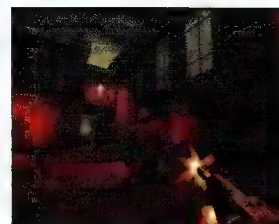
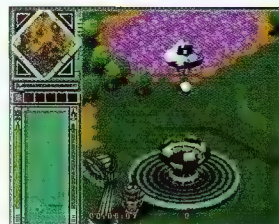
Tentokrát

vám ve

SCORE 65

přineseme:

Zcela mimořádnou nadílku na DVOU blyštivých Kompaktiho kotoučích, v čele s naprosto plnou verzí supersonické strategické pecky zvané *Battle Isle III: Shadow of the Emperor*. Ovšem kamarádíkové, nemyslete si, že vás necháme celý měsíc vládnout high-tech armádám blízke budoucnosti, neboť stejné SCORE CD přináší ještě další milník počítačové zábavy. Tím není nic jiného než fantastický příběh od firmy Sierra, plná verze hry *Quest for Glory I: So you want to be a hero*, samozřejmě se zcela novou grafikou a kompletně přeložený DO ČEŠTINY nyní již úplně šílenou redakcí. Pokud by vám to nestačilo, nebo jste si snad chtěli



námi přeložené hry, odčestit zpět do angličtiny, je na CD přibaleno ještě výrazový SLOVNÍK obsahující neuvěřitelných 80 000 pojmů, což je asi tak 342 krát tolik, než má tento článek. Dvě plné hry a slovník navrch, to je víc než férová nabídka.

Nejen na SCORE CD je živo. Ani časopis nezůstává tento měsíc pozadu, přináší rekordní počet OPRAVDU vtipných a korektních recenzí; namátkou připomeňme mistrovský kousek z hvězdné flotily George Lucase - *X-wing Alliance*, zpracovaný redakčním Star-wars fanatikem ICEM, gansta 3D akci *Kingpin* s hudbou Cypress Hill či fotbalový zápas mezi týmy UEFA 99 a VIVA FOTBAL. Prostě nové SCORE je zase o kus dál.

S

KDO JSOU K ČERTU TI PLAYSTATIONOVÉ PORTFOLIO

SQUARESOFT

ROK ZALOŽENÍ: 1989

SÍDLA: Tokio (Japonsko), s pobočkami v Honolulu, Los Angeles a Londýně (brzy)

POČET ZAMĚSTNANCŮ: není znám

KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Tomoyuki Takechi, prezident a předseda představenstva

HISTORIE: Není pochyb o tom, že Squaresoft se mají čím pochlubit. Vytvořili totiž onu velkolepou hru: *Final Fantasy VII* (10/10). Série *Final Fantasy* znovuobjevila pro PlayStation hraní v jeho fundamentální podobě a všechna ostatní RPG, která se objevila před ní i po ní, zanechala ve svém stínu. Je tady samozřejmě celá série her *Final Fantasy*, v níž se každá jednotlivá hra liší od všech ostatních, ale až do vydání *FFVIII*, které se připravuje na letošní léto, bude v Evropě oficiálně k dostání jen jediný díl, a to *FFVII*. Pro trh v Americe bylo provedeno několik jazykových konverzí a nyní se chystá vydání *Final Fantasy*

Collection (kompilace *FFIV*, *V* a *VI*).

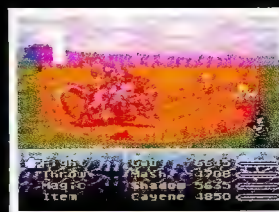
Playstationoví hráči na téhle straně Atlantiku snad tedy budou mít možnost zahrát si i tyto rané díly. Doufejme.

Takovéto situace Evropané bohužel znají velmi důvěrně. Náš kontinent měl možnost pokochat se jen několika málo zázraky z dílny Squaresoftu: konkrétně *FFVII* (samozřejmě), *Tobal No 1* a *Bushido Blade*. *Bushido Blade* byla bojovka vydaná v pauze mezi *Tekkenem 2* a *Tekkenem 3*, a přestože je skvělá, ocitla se ve stínu obou obrů od Namca.

K budoucím hrám Squaresoftu patří *Chocobo Racing*, *Internal Section*, *Cyberorg*, *Saga Frontier II*, *Racing Lagoon* (závodní RPG!), *Ehrgeiz* a *Chocobo's Mysterious Dungeon 2*. Všechny pravděpodobně dosáhnou obvyklé kvality, kterou zaručuje logo Squaresoftu, a ani jedna se pravděpodobně nedočká PALového vydání - tedy pokud nově založená pobočka Squaresoft ve Velké Británii nezačne s vlastní distribucí a neplánuje vlastní vydání těchto her někdy během roku 1999. To jsou jen pouhé dohady, ale nebylo by to nepochybně krásné.

PŘÍTOMNOST: Vloni v dubnu se k Square připojili Electronic Arts a vytvořili společnost zvanou „překvapivě“ Square Electronic Arts. Square tak získal zavedenou distribuční síť a jejich hry *Parasite Eve*, *Xenogears*, *Bushido Blade* a *Brave Fencer Musashiden* tak byly vydány již pro americký trh. Jak už jsme řekli, pokud se přímé aktivity Square rozšíří i do Evropy

a pokud se zmíněná londýnská pobočka odhodlá k samostatnému vydávání her, pak - a jedině pak - budeme mít šanci shledat se s těmito většinou vysoce kvalitními tituly. V současné době jsou Square vůdčím distributorem, tvůrcem a vydavatelem videoher v Japonsku - velkou roli na následcích jejich skvělého postavení sehrála samozřejmě série *Final Fantasy* - a po vydání *Final Fantasy VIII* jejich vliv zřejmě ještě posílí. Úžasný katalog dosud vydaných titulů, neodolatelný rozpis plánovaných vydání a k tomu samostatná pobočka pro Evropu, z toho už by mohlo něco vzejít. Rok 1999 by se mohl stát rokem Square.



FINAL FANTASY

Hra, která dosáhla takového úspěchu, že se dočkala dalších sedmi pokračování. I ty nejstřízlivější povahy při jejím hraní upadají do extáze.



BUSHIDO BLADE

Pošli kečup dokola. Další krutosti proti lidskosti, tentokrát zasazené do Japonska, kde se polechtání v oku špičatou čepelí nepovažuje za nespolečenské chování.



TOBAL NO. 1

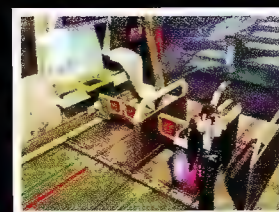
Jeden z prvních titulů s hi-res grafikou. Tlupa bojovníků, mimo jiné starci a roboti, se mlátí pěstmi do hlav a kope mezi nohy v plně trojrozměrném provedení. Příjemná věc.



FINAL FANTASY VII

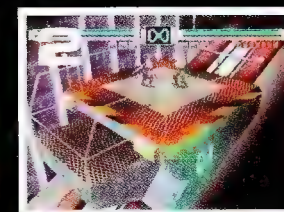
Nejslavnější RPG všech dob. Toto sedmé vtělení ságy (první pro PlayStation) představilo milionům lidí poprvé svět Magic Pointů, Limit Breaků a Summonů.

CO SE PRÁVĚ CHYSTÁ?



FINAL FANTASY VIII

Pokračování VII odvážně opouští prostředí, postavy i mnohé prvky hrátelnosti svého předchůdce. Vyšlo na čtyřech discích v Japonsku. Nalistujte si stranu 20, HNED!



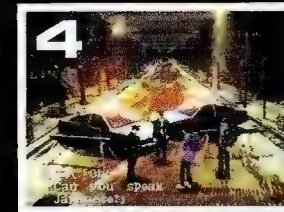
EHERGEIZ

Asi nejoriginálnější a nejzábavnější bojová hra současnosti. Spoluje svobodu *Tobalu* a *Bushido Blade* a k tomu přidává akci typu *Tekken* nebo *Soul Blade*.



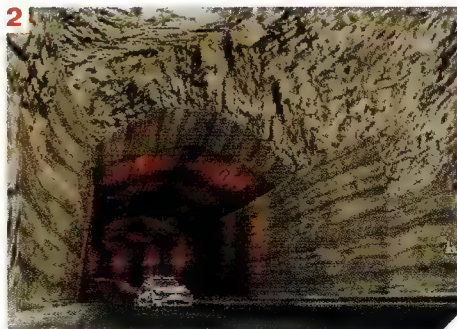
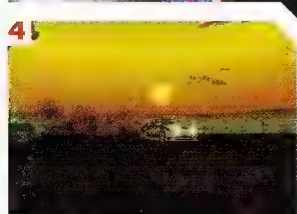
XENOGEARS

V těchto zeměpisných délkách se o ní mluví jen zřídka, ale v Japonsku a USA se stala trháčkem. Jedná se o rozsáhlé RPG, kde se střídají kruté boje s různými monstry a průzkumnické úrovně.

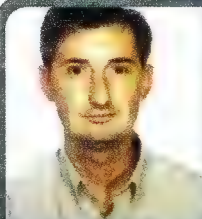


PARASITE EVE

Další oběť neschopnosti Square prosadit se v Evropě. Toto skvělé RPG v reálném světě současného New Yorku se objevilo o Vánocích roku 1997. Mami, já jí chci mít taky, būűűű...



[1] Jeden z nejzábavnějších aspektů původní hry se objevuje znovu v novém, vylepšeném režimu rozdělené obrazovky. [2] Náhle se zjevil z temnoty... [3] Zdokonalila se detailnost pozadí. [4] Romantický podvečer. [5] Rev motorů.



PROFIL

Stephen Baudet

■ **Zaměstnání:** tvůrčí ředitel

■ **Popis práce:** Zodpovídá za výběr všech prvků, které se ve V-Rally objeví, od licencovaných aut po herní režimy

■ **Historie v oblasti her:** V tomto odvětví jsem začal pracovat před deseti lety. Od té doby jsem programoval a designoval spoustu her jako například *Hosage* pro Amigu, *North & South* pro Amigu a Atari ST a většinu her Infogrames pro konzoly, k nimž patří *Asterix the Gaul* a *The Smurfs* (pro všechny videoherní konzoly) a v poslední době *V-Rally* pro PlayStation a N64.

■ **Vlivy na tuto hru:** Inspirovaly mě rané hry pana Miyamota, jako je *Mario* a *Zelda* pro NES. U všech jeho titulů obdivuji jeho pozornost k detailu a kvalitě hratelnosti. Velkou úctou také chovám k anglickým tvůrcům.

■ **Obilíbená hra:** Nemyslím, že bych měl nějakou favoritku. Hry, které teď milujete, za chvíli odložíte a změníte na ně názor. Ale přesto bych se zmínil o *Mario 64*, *Zeldě 64*, a konceptu *Sim City*, o *Wave Raceru*, *Gran Turismu* a také hře *Sega Rally*.

V-RALLY 2

Návrat závodní hry se supercitlivým ovládáním, která kdysi dobyla svět.

Styl: závodní (rallye)

Vydavatel: Infogrames

Výrobce: Eden Studios

Datum vydání: Červen

Ridge Racer Type 4, Gran Turismo 2, Colin McRae 2 - rok 1999 je dalším rokem závodních her. Dokáže se V-Rally 2 prodat až na špičce? Motor už má nážhavaný...

Kolik aut a tratí je ve V-Rally 2?

Už ve *V-Rally 1* jsme měli 11 aut a z letošní rallye sezóny jsme do *V-R 2* zařadili 18 vozidel s oficiální licencí (specifikace pro rok 1999). Objeví se tu také dosud blíže neurčený počet bonusových aut pocházejících až už ze současnosti nebo z historie rallye. Co se tras (a speciálních a super sektorů) týče, sestávají z 36 grafických sad rozložených do 12 zemí. Místo abychom se snažili vytvořit spousty různých sektorů, zaměřili jsme se na dosaže-

ní co největší rozmanitosti a hratelnosti jednotlivých tras. Dosud se nám jich podařilo udělat kolem 200, ale v konečné verzi hry se jich objeví necelá stovka, protože použijeme jen ty nejlepší.

Bude mít V-R 2 podporu Dual Shocku?

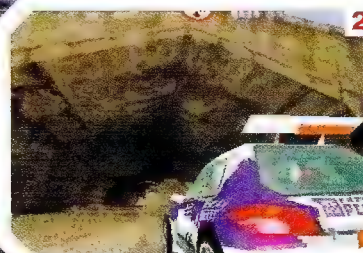
Hra bude reagovat na všechny ovladače, které jsou momentálně na trhu, a tedy i na Dual Shock. Měla by podporovat i nový JogCon ovladač od Namca, pokud nám firma včas dodá technické specifikace a potřebné knihovny. Podle názoru mého i celého týmu je

ale stejně stále nejlepším zařízením pro playstationové závodní hry starý ovladač Namco NegCon.

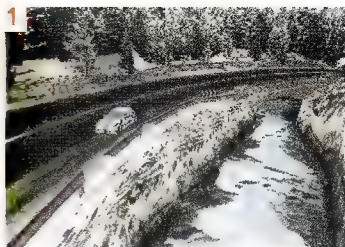
Objeví se ve V-R 2 Ford Focus Colina McRae?

Codemasters nemají ohledně auta Colina McRae uzavřenou žádnou zvláštní smlouvu, a tak se jeho auto ve hře určitě objeví, stejně jako všechna ostatní oficiální auta pro rok 1999.

A co konkrétní závodníci? Jména Colin McRae a Tommi Mäkinen se asi ve hře vyskytovat nebudou? Rozhodli jsme se, že ve hře



Uzavřený dojem, kterým občas působily trasy v první hře, byl odstraněn ve prospěch mnohem působivější a vzdušnější scénérie.



[1] Ano, ta voda se fakt pohybuje. **[2]** Znamé efekty s odrazem světla jsou opět zde. **[3]** Okolí trati je prostě nádherné. **[4-6]** Už jede, už je tady a v oblaku prachu zase mizí.



nepadnou žádná jména, protože nemáme žádnou oficiální licenci na právo je uvádět. Museli bychom uzavírat smlouvy s každým závodníkem zvlášť. My jsme se raději zaměřili na licence pro auta.

Bude se opět závodit proti ostatním čtyřem vozidlům na každé trati najednou?

Ve V-R 2 jsme vytvořili dva základní herní módy: je to V-Rally Trophy a režim Arcade. V obou těchto módech budete nejprve závodit proti čtyřem autům, jako v prvním díle, a pak pojedete realistický závod sami a pouze na čas, samozřejmě s výjimkou superstars.

Ve V-R 2 bylo nejobtížnější zvládnutí ovládání aut. Jak chcete zároveň uspokojit fanoušky V-R 1 i ty, kteří ovládání V-R 1 nenáviděli?

Abychom na tuto otázku odpověděli, utvořili jsme v Infogrames několik skupin, které se zaměřily na jednotlivé způsoby řízení aut, mezi kterými nechyběly ani ty z *Colina McRae* a *Gran Turismo*. Většina testerů dospěla ke stejnému závěru, a až si V-R 2 zahrájete, uvidíte, co se změnilo. Jediné, co vám zatím mohu prozradit, je, že řízení ve V-R 2 je jiné než ve všech existujících hrách.

Nějaké nové závodní režimy?

Ve V-R 2 jsou čtyři základní herní režimy. Arkádový a Time Trial se hodně podobají V-R 1. Novým režimem je V-Rally Trophy skládající se ze tří skupin závodů - čtyři soupeři soutěží o získání evropské, světové a expertní trofeje. V režimu V-Rally Trophy nejsou žádné nové nebo speciální etapy - klikaté trasy pocházejí z arkádo-



vého režimu, zatímco rovné jsou stejné jako v režimech Mistrovství Evropy a světa. Posledním novým režimem je Rally Championship. Ten se skládá ze tří šampionátů, v nichž osm soupeřů soutěží o tituly Mistra Evropy, Mistra světa a Mistra mezi experty. Do šampionátu, který sestává z několika rally závodů, se mohou přihlásit až čtyři hráči. Hráči pak absolvují několik kol přesně tak, jako při skutečném rallye.

Co bylo největším technickým pokrokem?

Předělali jsme 3D algoritmus hry tak, aby využil všech možností 3D na PlayStation. Rozhodli jsme se zobrazit čtyři auta na trati ve čtyřech různých režimech s rozdělenou obrazovkou - čehož nebylo snadné dosáhnout.

Který aspekt bylo nejtěžší vytvořit?

Tím nejtěžším bylo ovládání aut. Je to směs hratelnosti, realismu, fyziky a optimálních programovacích procedur. Testovací skupina Infogrames byla užitečná - měli jsme k dispozici názory zkušených hráčů.

Můžete nám prozradit nějaké tajemství nebo cheat ze hry?

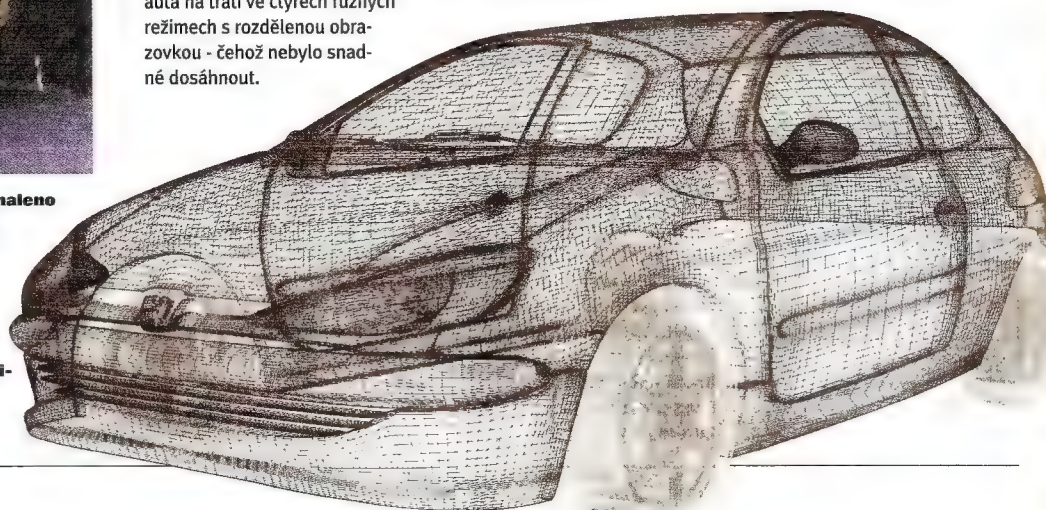
Momentálně vám ještě nic říci nemohu, je brzy.



[1] Bylo zdokonaleno překreslování, takže hra nyní poskytuje pohledy, jako je tento.

[2] Jeden z dramatictějších úhlů v režimu Replay.

[3] A ještě jeden.





[1] Přestaňte si čist a pusťte do díla. [2] Je dobré uzavřít spojení s mírumilovným, ale ne příliš mocným impériem. Dobré je vsadit na Američany. [3] V tomhle se dá celkem bydlet. [4] Vysíláte diplomaty na nové mise, podplácíte cizí úředníky, zaséváte semě vzpoury, snažíte se nakrást co nejvíce tajemství. [5] Když ještě nejsou silnice, pomohou koně.

CIVILIZATION II

Až na název kompletní Civilization II konečně pro PlayStation.



PROFIL

Eveline Cureteu

■ **Zaměstnání:** producentka

■ **Popis práce:** Odpovědnost za rozpočet a plánování celé hry i za všechno ostatní, co se může přihodit.

■ **Zkušenosti v herním průmyslu:** Právě jsem dokončila americkou verzi Civilization II pro PlayStation, která se tam objevila na trhu koncem prosince 1998, a vede si velice dobře. Předtím jsem pracovala hlavně na PC tituloch: poslední verzi Triazole (Mac a PC), která vyšla v USA pod hlavičkou HeadGames. Dále Shanghai Dynasty pro Mac a PC. V současné době pracuji na další verzi Shanghai a některých dalších menších projektech.

■ **Vliv na tuto hru:** Pochopitelně originál.

■ **Oblíbená hra:** Civilization II (původní PC verze) a PaRappa The Rapper, to je nadherná hra!



[1] Dejte více moci ženám a zvýšte produktivitu. [2] Dobrá rada nad zlato. [3] Přehledná statistika vašich měst.

Styl: strategie

Vydavatel: Activision

Výrobce: Microprose

Datum vydání: duben

Civilization, to je sedm tisíc let trvající historie, ve které je vašim úkolem dovést primitivní navlečené do kožešin až do éry cestování v kosmu. Pod vašim pečlivým vedením musí dobyt svět i vše ostatní v něm. O této velice zajímavé hře si teď budeme povídat s její producentkou Eveline Cureteu.

Říkalo se, že žádná konverze Civilization II není možná. Jak se vám to probíhalo? Kdo říkal, že to nejde?! Pochopitelně že udržet stejně skvělou hrátelnost a přitom transformovat hru pro úplně novou platformu přineslo mnohé obtíže, ale copak se neříká: 'když se chce, všechno jde'?

Tak dobře, byli jsme to my, co říkali, že to nejde. Ale teď ke hře samotné: o co zde vlastně běží? Civilization II je hra, ve které se role hráče asi nejvíce přibližuje postavení a funkcím, které se

připisují bohu. Coby stvořitel a vůdce své vlastní civilizace máte ve své moci veškerá rozhodnutí, díky kterým bude váš národ vzkvétat, porážet své nepřátele a dosáhne konečného vítězství. Ovládáte hospodářství, vědecký výzkum, zahraniční diplomacii, vojenskou expanzi, zkoumání světa - dále jen na vás záleží štěstí vašich podda-

ných, říkáte jim, co mají vyrábět, co postavit... no prostě všechno. Kromě nepřátel - soupeřících civilizací, které se všechny pokoušejí tu vaši zničit - se musíte potýkat s celou řadou problémů: tak například je zde vnitřní svár, hladomor, znečištění životního prostředí, přelidnění, problémy s odpadem a korupce. Vaši celkovou



strategii a jednotlivá rozhodnutí v průběhu pochopitelně určuje konečný cíl. Je to velice složitá hra, ale přesto ji každý velice brzy pochopí a ocení.

Co z ní dělá potenciální klasiku? Nemí to jen další z celé řady podobných her?

Řekla bych, že hlavní předností asi bude hrátelnost a také to, že hra dokáže oslovit lidi po celém světě. Je to brilantní kombinace složitosti s velice jednoduchými a snadno pochopitelnými koncepty, které jsou známy skutečně každému. A toto se podařilo skutečně jen několika málo hrám.

Je *Civilization: Call To Power* přímou konverzí původní hry pro PC?

Ano i ne. Používáme stejné herně-logické prvky jako v PC

verzi, abychom zachovali hrátelnost, ale některé jiné prvky jsme byli nuceni změnit (uživatelské rozhraní), a to z důvodu jejich funkčnosti na PlayStation.

Co takhle nějaké úplně nové prvky, speciálně pro PlayStation. Jsou zde nějaké?

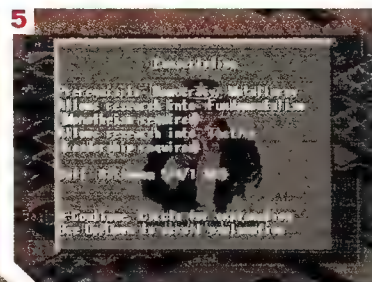
Kompletně jsme předělali uživatelské rozhraní, aby odpovídalo systému ovládání, jaký je u PlayStation. Zajímavou novinkou je režim pro začátečníky, přičemž úplně nováčky čeká i velice efektivní nápověda. Tu a tam lze nalézt ještě další vylepšení, ale většina hráčů je asi ani nepostřehne, nejsou tak nápadné, nicméně přispívají k celkovému dojmu, který hra vytváří.

Je hra kompatibilní s myší? Podporuje technologii Dual Shock?

Bohužel ne. Z důvodu nedostatku času a také technické náročnosti jsme byli nuceni učinit některá omezení. Nicméně nemyslím si, že ani jedno z toho by nějak ovlivnilo zážitek, který má hráč ze hry.

Jaký je nejlepší moment této hry?

Jedna z vůbec nejlepších věcí, tedy alespoň podle mne, je to, že hru můžete jaksí utvářet podle své vlastní osobnosti, tedy do jisté míry. Konečný cíl, který si vytyčíte, a v důsledku toho i vaše strategie, závisí zcela na tom, jak konfliktní nebo naopak zkoumaví jste. Ale co se týče vůbec nejlepšího okamžiku, to se mi pak líbí, když se člověku podaří ukrást nějakou novou technologii či vynález a nepřítel vaše špióny neodhalí. To pak máte takový



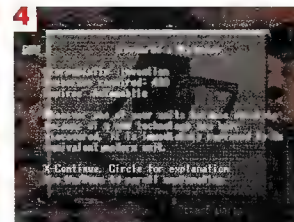
vítězoslavný pocit, navíc si s úlevou oddychnete. Anebo když objevíte vesnici a najednou zjistíte, že jste v barbarském obklíčení, a teď nevíte: přežijí, nebo ne?

Na co jste nejvíce pyšní po technické stránce? Jsou zde nějaké nové playstationové efekty?

No, abych řekla pravdu, já jsem pyšná na celou tu věc jako takovou. Udělat hru pro Japonko, zajistit jí úspěch na americkém trhu a dokázat, aby fungovala v cizích jazycích, a to všechno během relativně krátké doby, to nebyla žádná hračka.

Povězte nám nějaké tajemství, které jste ještě nikdy nikomu neprozradila.

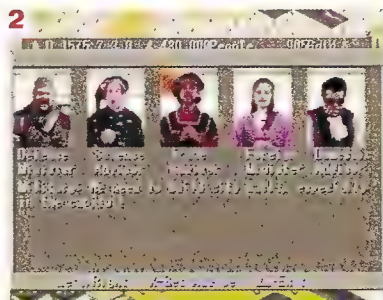
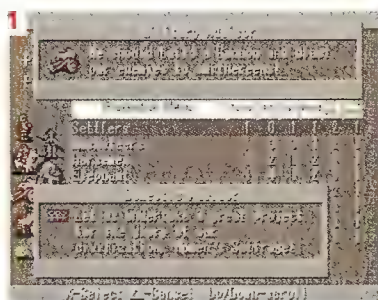
Tak nikomu jsem ještě neřekla toto: do hry jsme v playstationové verzi vložili skrytý cheat, kdyby se někomu zdálo příliš obtížná, ale víc toho neprozradím, to by pak nebylo tajemství.



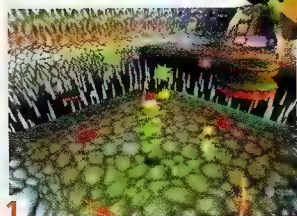
(1-2) Udržujte dobré vztahy, a vaši noví přátelé vám rádi budou dodávat informace a vědomosti. (3) Váš trůn, sire. Lidé se vám budou rádi klanět, chce to jen trochu předstírané laskavosti. (4) Někdy ten zázrak, jako třeba tento, je nezbytný, chcete-li mít silnou armádu. (5) Chlap, co umí s puškou, to nikdy není k zahození.



(1) Váš příbytek zkrášluje kapradiny. Chvilku si odpočiňte a ochutnejte nektar vlastního úspěchu... (2) ...případně uklidte ten bordel.



(1) Gramotnost, to je dobrý cíl. (2) Pohled na jedno z vašich velkých měst. (3) Vaším přičiněním úctyhodně narůstá kapitál.



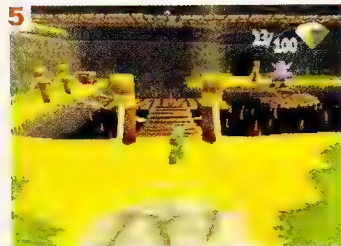
1



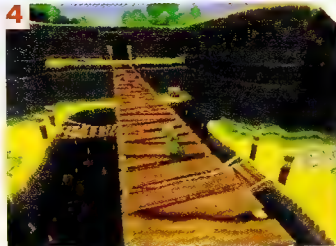
2



3



4



5



(1) Krokouš se vrací a trojrozměrný blázinec začíná nanovo. (2) Jízda na sněhové kouli. (3) Díky kameře je náš hrdina vždy ve středu dění. (4-5) Prostředí hry působí rozlehlým dojmem. Otázka je, kolik svobody dokáže hráčům poskytnout.

CROC 2

Sympatické krokodýlí mládě chce opět okusit, jak úzká je cesta, která vede ke slávě.



Mick Hanrahan

■ **Povolání:** hlavní designer

■ **Popis práce:** Vytváření grafického výrazu a dohled na celkovou grafickou úroveň hry

■ **Pracovní zkušenosti:** Mnoho. Mám za sebou kolem 3D her, přičemž nejstarší pocházejí z dob ZX Spectrum a Amstradu CPC. Mými dvěma posledními vydáními byly byly Jonah Lomu Rugby a původní verze Croca.

■ **Vlivy na tuto hru:** Především grafický výraz mnoha her pro NS4. Banjo-Kazooie, Mario a Diddy Kong Racing a pak také hry, které chci překonat, a všechny PlayStationové plošinovky.

■ **Obilíbená hra:** Command & Conquer: Red Alert. Trochu se svezou velké, to je po mém srdci, v práci ne nejlepší.

Styl: 3D adventura

Vydavatel: Fox Interactive/EA

Výrobce: Argonaut Software

Datum vydání: červen

Je to již více než rok, co si tento plazí průzkumník získal nejedno hráčské srdce. Ted' je tedy zpět, otázka ovšem zní: nabízí zábavu, nebo jen nudnou variaci originálu? Asi vás nepřekvapí, že Mick Hanrahan od Argonautu je přesvědčen o první možnosti.

Můžete hru popsat v několika větách?

Hra se odehrává krátce po ději hry CROC 1. Jednoho dne si takhle hraje s kamarády na pláži, když tu najednou uvidí, že moře na břeh vyplavilo nějakou láhev. V ní je papír se stopami krokodýla a pod nimi slova "Prosíme o pomoc." Kamarádi se rozhodnou, že mu pomůžou najít jeho rodiče. Mezitím loajální Dantinové dělají vše pro to, aby svého pána, barona Danta, přivezli zpět

z nějaké daleké dimenze. CROC jim to pochopitelně nemůže dovolit.

Jsou zde nějaké pozoruhodné prvky, co se týče hrátelnosti? Nejdůležitější je pestrost. V této verzi totiž tvoří tradiční úrovně (tj. kde se běhá a skáče) pouze 50 až 60 procent. Zbytek hry jsou puzzle a také speciální úrovně, například zde budete pást ovce nebo létat na kluzáku. Podstatné je, že všechny tyto zvláštní úrovně zapadají do dějové linie hry. Umístili jsme je sem proto, aby vás hra brzy neomrzela, jak tomu někdy bývá.

A proč by si hráči měli vybrat v současné konkurenci zrovna vaši hru?

No především protože jsme jako první měli skutečně trojrozměrnou hru pro PlayStation (první CROC), což nám poskytlo před veškerou konkurencí dostatečný

náskok a obrovské zkušenosti, které hodláme zužitkovat. A navíc toto není jenom pokračování, kde se vymyslí a přidají nové úrovně. Tato hra vám nabízí téměř vše, na co si jen vzpomenete.

A jak konkrétně se CROC 2 liší od první verze?

Kde bych začal? Celá hra je především rychlejší - CROC se dnes pohybuje téměř dvakrát rychleji než dříve. Předělali jsme ovládací systém, abychom plně využili všech výhod skýtaných ovladačem Dual Shock. Navíc CROC i Gobbové nyní dokáží mluvit. Gobbové dokonce pomáhají Crocovi dokončit některé z úrovní. Každá úroveň se vyznačuje jiným cílem, takže i zde je rozdíl od minulé verze. Rovněž zde naleznete celou řadu nových a vylepšených bossů. Je zde proměnlivá příběhová linie, která velice pružně reaguje na vývoj hry, a spousta dalších nových věcí.

Můžete nám vysvětlit, jak teď funguje onen ovládací systém? Hra plně podporuje analogový ovladač a využili jsme všech výhod technologie Dual Shock. Nicméně tou nejzajímavější a neoriginálnější věcí je, že teď můžete některé povely přesunout na druhý ovladač, takže úplně malým dětem mohou se hrou pomáhat jejich rodiče. A hrát hru tímto způsobem je velká zábava nejen pro rodiče a děti.

Řeknete nám něco konkrétního, například o úrovních atd.?

Tak celkem zde jsou čtyři kmeny a 45 úrovní. Každý kmen hry má šest herních úrovní, dvě bossovské a dvě skryté. Podaří-li se hráčům dohrát tyto skryté úrovně, budou na konci hry odměněni řadou dalších úrovní.

Povězte nám nějaké tajemství, které jste ještě nikomu neřekli... Já žádné tajnosti nedělám.



SEZNAMTE SE

FINAL FANTASY VIII

FINAL FANTASY VIII

9. února 1999 se prodalo 2,21 milionu kopií *Final Fantasy VIII*. Vyslanec PSM stál ve frontě mnohem delší než oheďy na banány. James Price posléze strávil měsíc bezesných nocí s japonsko-anglickým slovníkem v rukou, aby vám mohl přiblížit, co nás všechny čeká a nemine.

Final Fantasy VIII je pokračování neuvěřitelně úspěšného titulu *Final Fantasy VII*. Je to zatím poslední z této vynikající a velice úspěšné řady epéček. Zatímco první až šestý díl hry byl oslavován hlavně v Japonsku, sedmé pokračování přineslo firmě Square úspěch po celém světě. Tomuto úspěchu, z hlediska kvality nepochybně oprávněnému, dokonale napomohl nárust počtu vlastníků PlayStation. Není tak žádný div, že pro miliony hráčů mimo Japonsko je *Final Fantasy VIII* nejtožnější očekávaným titulem tohoto roku.

Final Fantasy VIII se odehrává ve zcela novém prostředí a vystupují zde úplně nové postavy. Nicméně způsobem prezentace se velmi podobá svému předchůdci.

Většina hry se odehrává v graficky velice krásně kreslených místech, navíc značně pestrých. Ovšem postavy jsou vykresleny na polygonovém základě a animované v reálném čase. Mnohé jistě potěší, že hra má důvěrně známé rozhraní. A těm, jimž vadí, že hra má stejný formát jako její předchůdce, než než doporučit, aby se zamysleli nad tímto: *Final Fantasy VII* byla především a hlavně příběhem. Její hrátelnost byla v mnoha aspektech pouze nosičem silného a působivého příběhu.

Final Fantasy VIII se v tomto ničem neliší. A pochopitelně nabízí skutečně lahůdky. Co se týče vizuální výstřednosti, je zdatným konkurentem svého předchůdce a často jej dokonce předčí. Například si to rázujete po chodbě,

a hle, najednou, z ničeho nic, tu máte nádhernou FMV sekvenci. Navíc jsou tyto sekvence na nejvyšší úrovni – možná vůbec nejlepší pro PlayStation. Lidé se zde skutečně pohybují jako postavy z masa a kostí a míra detailu je téměř neskutečná. Zvláště pozoruhodná je jedna z těchto sekvencí, která se odehrává na samém počátku – je to jakýsi maturitní ples, kde Squall – náhrada za Clouda – poprvé potkává svou budoucí lásku jménem Rinoa. Jeho nepřilíh dokonalé taneční kroky a úporná snaha pohybovat se v rytmu hudby působí opravdu nádherně autentickým dojmem. V jednom momentě vám kamera nabídně sál plný tančících lidí. Je to nepopsatelně nádherná scéna. Podobně fantastické je i prostředí samotné hry, Garden Academy, místo, kde hra začíná, je úžasně ztvárněná vojenská škola. A to je pouze drobná předzvěst krás, které člověka teprve čekají. Dokonce i nad chodbami v budovách se chvílemi tají dech.

Jak hra postupuje, stále se zvyšuje pocit, že strašně moc oblastí jste ještě

CO JE NOVÉHO?

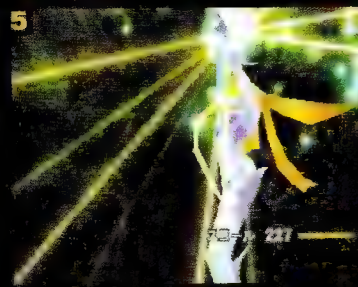
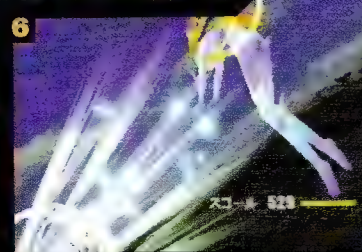
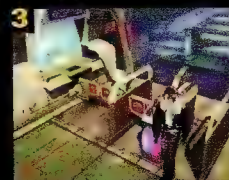
Pro ty, co se nemožno dočkat, jsme uarychlo připravili seznam nových rysů *FFVIII*. Pochopitelně že zde nenajdete vše – to by zabralo mnohem více prostoru – ale přinejmenším získáte základní představu.

- Hra vychází na čtyřech CD.
- Má předčleněný bojový systém.
- Systém matriky nahradil Guardian Force.
- Nový záložní příkaz Draw vám umožní brát nepřátelům věci a získávat jejich schopnosti.
- Zaklínání jsou všichni účastníci skupiny, a to neustále – dříve si se to polykaly, nezmizely.
- Je zde nové ohazování a zápletka. To jen tak božem.
- Pová sehou máte zcela nový nepřátelský svět.
- Najdou zde žádné bratry s polštaty – místo toho zde jsou „druzi polštaty“, kde stáhnou lemmingy státním úřadům.
- Postavy získávají zkušenostní body i když zůstanou, tedy se jim povede marně zůstat a hltat.
- Struktura útoků a schopností nepřátel se během hry mění. Buďte se muset přizpůsobit.
- FMV jsou mnohem lepší jsou vlastní nepřátelské útoky.
- Postavy mají polygonový základ jsou doplněny detailními texturami.
- Je zde spousta nových mini-hr.
- A nová vozidla, s jejich pomocí lze přechovávat svět.
- A také, i když to není „novinka“, jsou zde Chocobové.

SEZNAMTE SE | FINAL FANTASY VIII



[1] Tak toto je ničivý útok Guardian Force Ifrit. Jeho 'příchutí' je oheň, a tak se náramně hodí proti soupeřům založených na vodě. [2] Tato scéna na vlaku je skvěle inscenovaný kus, dokonce i v japonštině... [3] Squall odchází z Garden Academy. Uleťvá! [4] Potíže na obzoru. [5] Další Guardian Force. Tento se specializuje na led, ale není to Vanilla Ice. [6] Tento dámský mrznoucí útok můžete velice účinně používat proti ohnivým monstřům.



neprozkoumali. Až teprve když se trochu více do hry proporcujete, uvědomíte si obří rozměry této hry. Na čtyřech CD jsou desítky místností a celá území, na která možná nikdy nevstoupíte, ba možná ani nezjistíte jejich existenci, a přitom hru dohrajete. Rozhodnete-li se najít cestu na tato místa, máte šanci, že vás čeká odměna. Ale někdy zde také nenajdete nic - je to prostě jenom další prostor, který má hře dodat na zvláštní neopakovatelné atmosféře a pocitu, že jde o skutečný svěbytný a dokonale úplný svět.

PROSTŘEDÍ HRY JE FANTASTICKÉ. GARDEN ACADEMY, MÍSTO, KDE HRA ZAČÍNÁ, JE ÚŽASNĚ ZTVÁRNĚNÁ VOJENSKÁ ŠKOLA. DOKONCE I NAD OBYČEJNÝMI CHODBAMI V OBYČEJNÝCH BUDOVÁCH SE CHVÍLEMI TAJÍ DECH.

Je těžké zde psát o síle zápletky a jednotlivých postavách, když ještě neexistuje překlad hry do angličtiny, nicméně alespoň krátký náčrt, o co ve hře běží, naleznete níže, v rámečku Fantastická story. Úryvek, na jehož překladu jsme pracovali v redakci, nemusí být totožný s tím, který se objeví v konečné západní verzi. Pouze vám chce naznačit, co asi můžete čekat. Nicméně okamžitě je evidentní, že *Final Fantasy VIII* je mnohem realističtější (tedy pochopitelně v kontextu fantasy) než její předchůdce a také než celá řada *FF*. I přes mnoho 'temných' odstínů a situací byla totiž zápletka *FFVII* laděna do japonského komiksového stylu. Její nástupce, co se týče vzhledu i příběhu, dává tušit častější až radikální odklon od konceptu *Final Fantasy*.

Hra působí velice slibně a je těžké si představit, co by mohlo tento dojem zkazit. Nicméně jsme našli několik bodů, které by mohly u jistých hráčů nevolí vyvolat: tak především bojový systém. Až si přečtete rámeček Deset věcí, které byste měli znát o *Final Fantasy VIII*, dozvíte se, že bitvy zde nyní vypadají na první pohled jen trochu, ale v zásadě naprosto odlišně, než celý systém byl přepracován. Můžeme říci, že to je dobře. Většina změn, které jsme objevili, hře prospívá - nabízejí větší zábavu a přispívají k pestrosti. Co se zmíněného systému boje týče, je nutné říci, že většina setkání s útočníky se odehrává na principu nahodilosti. Někam jdete, najednou bum! a čeká vás souboj. Mnoho lidí, hlavně zkušených hráčů a příznivců RPG, s tímto problémy mít nebudou, avšak jiné to může tak trochu odradit a někdy

FANTASTICKÁ STORY

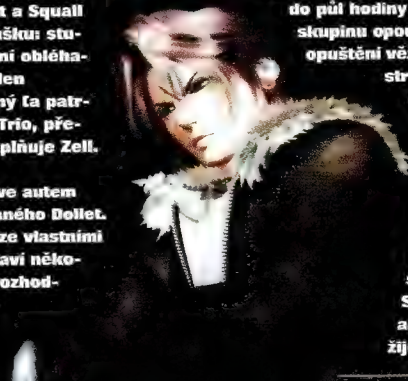
Pouze pro získání představy oč bží v prvních okamžicích hry, uveřejníme tento (velmi) zhuštěný a amatérsky překlad. Máte-li pocit, že vědět, o co běží, by vám zkazilo zážitek, pak TO NEČTĚTE!!

Zhluboka se nadechněte: Squall studuje v Garden - to je škola pro vojenské kadety, kteří mají hájit zájmy státu Balamb. *FFVIII* začíná tréninkovým duelem mezi Squallem a Seiferem, který chodí v dlouhém kabátě a vypadá tak trochu jako Brad Pitt. Oba se nechají unést intenzitou boje... Brad, tedy pardon - Seifer, udělá svým mečem Squallovi šrám na obličej a ten se probere až na ošetřovně. Kolem zrovna prochází záhadná ženština. Najednou dovnitř vtrhne učitelka Quistis a pronese: „Nemáš ani špetku rozumu.“ Squall vstane a jde do třídy. Odpoledne jsou přijímačky. Ale aby k nim byl vůbec

připuštěn, musí se Squall s Quistis vydat na zvláštní úkol. Jdou do neďaleké jeskyně a utkají se s několika příšerami. Squallovi se nakonec podaří získat novou Guardian Force jménem Ifrit. Pak se oba vrací zpět a Squall se dozví požadavky na zkoušku: studenti mají pomáhat při hájení obléhaného města. Squall je přidělen k vedoucímu, jímž je záhadný ta patrně ne zcela kladný Seifer. Trio, předzvěstí Skupina B, ještě doplňuje Zell.

Tato skupinka cestuje nejprve autem (a posléze lodí) do místa zvaného Dellet. Zdá se, že Seifer se řídí pouze vlastními zákony, a tak poté, co se zbaví několika nepřátelských vojáků, rozhodne, že by skupina měla pát rat jinde, a to v rozporu s udělenými rozkazy. Následuje střet

s vysoce postaveným důstojníkem. Najednou tento důstojník i voják, který ho podporoval, jsou vymstěni z radarové věže! Skupinu B napadá obrovská příšera (Elviele) - té se skupina zbaví a dostane příkaz do půl hodiny se vrátit. V tomto okamžiku Seifer skupinu opouští a vydává se vlastní cestou. Po opuštění věže skupinu napadá obrovské monstrum na způsob kraba či pavouka (X-AT M0921). Nedáří se jim ho zničit, a tak bojují, až monstrum padne na chvíli na zem, čehož oni využívají k útoku. Příšera je jim v patách - následuje běh o život, několik dalších střetů, než skupina konečně dorazí na břeh, kde čeká Quistis a transportní loď. Příšera se právě chystá drapnout Squalla, když Quistis zaměřuje dělo a... je po krabovi! Ať žije Quistis! Ať žije Squall! Ať žije *Final Fantasy VIII*!



DESET VĚCÍ, KTERÉ BYSTE MĚLI VĚDĚT O FINAL FANTASY VIII.

1: LIMITY

To je dosti složité, a musíme se navíc přiznat, že jsme do problému zcela nepronikli. Ale ve stručnosti FFVIII nemá útoky typu Limit Break jako její předchůdce. Namísto toho je postavám s nízkým HP (hit-points) často, i když ne vždy, útok podobný Limit Breakům nabídnut. Je však zajímavé, že zde nemáte za úkol jenom vybrat speciální útok a pak už se jen dívat. Na těchto útocích se totiž musíte aktivně podílet. A to stiskem tlačítek ve správných chvílích (Squall), nebo bojovými kombo-sekvencemi (Zell).

2: ŽIVOT VE SVĚTĚ BEZ MATERIÍ

V FFVII najdete různé druhy Materií, s nimiž můžete provádět nejrůznější věci, většinou ku vlastnímu prospěchu. V FFVIII máte místo toho Guardian Force. Stejně jako v případě Materií, i zde rostete zkušenost s každým dalším použitím. Pokud je použijete k útoku na nepřítele, výsledná animace se podobá elementárním útokům z FFVII. Zajímavé je, že každou GF je třeba před použitím nabit. V době, kdy ji nabijíte, je třeba se vyvarovat útoků - jakýkoli by mohl Guardian Force poškodit. Pokud klesne jejich NP, pak 'umírají' stejně jako osoby nebo nepřátelé. Naštěstí se s používáním zvyšuje i jejich životnost. Navíc zde máte obchody, kde prodávají prostředky na udržování Guardian Force. Nepřipomíná vám to trochu tamagoči?



3: PŘÍKAZ DRAW

Další, na první pohled složitý rys FFVIII je příkaz 'Draw', který vám umožňuje krást věci nepřátelům v průběhu bitvy. Ten lze použít hned několika způsoby. Například monstrem můžete uzmout nějaké kouzlo a vzápětí je na ně použít. Můžete se přiučit novým útokům. Cokoli váš pro-



tivník má, to lze „šlounout“ nebo použít. V zásadě je tento příkaz velice jednoduchý, i když těžko ho přesně popsat (ach, ta japonština!). Ani nevíte, jaké to je na útočníka omylem vypustit léčivé kouzlo.

4: ŠPATNÁ ZPRÁVA PRO FANOUŠKY IMPORTŮ

Klasik poznamenal, že „jazyk je oděvem myšlenky.“ Budeme-li se této metafory držet, pak Final Fantasy VIII nenosí kalhoty. Existuje pouze v japonštině a anglicky překládá se má objevit až za hodně dlouho - americká verze by měla být na podzim - přitom toto poslední squareovské dobrodružství je normálnímu západnímu hráči naprosto nesrozumitelné. A tím 'normálním hráčem' máme na mysli každého, kdo neumí japonsky. Navíc Square do hry vložila kód, který detekuje přítomnost modifikačního čipu, takže máte-li ho, hra vám vůbec nebude běhat. To je noční můra pro všechny, kteří rádi kupují japonské originály. Jak vidno, pokud nemáte originální japonský PlayStation, nemá cenu hru si teď pořizovat, byla by to dvojnásobná chyba. Lépe vyčkat evropské verze.

5: SKUPINA NENÍ JEN HLAVNÍ HRDINA

Jedním z nejslabších aspektů Final Fantasy VII bylo to, že Cloudovi společníci se prostě vytratili, jakmile se skupina dala do pohybu, a znovu se objevovali, až když došlo na diskusí nebo bojování. U FFVIII je tomu jinak. Máte-li po boku spojenece, jsou neustále vidět a doprovázejí vás na každém kroku, tedy nevyžadují si zápletku něco jiného. Je to jednoduché, ale znatelné vylepšení. Schvaluje.

6: KARTY JAKO PŘÍKLAD MINI-HRY

Stejně jako její vysoce ceněná předchůdkyně, i FFVIII obsahuje celou řadu nejrůznějších mini-her a úkolů, jimiž se můžete v průběhu hry rozptýlit. Jednou z prvních je taková zvláštní (nicméně zajímavá) karetní hra. Záhy po začátku hry potkáte příjemného mladíka, který vám dá pár kárk zvláštních karet. Squall pak může nejrůznější lidi, které na své cestě potká, vyzvat ke karetnímu souboji. Karty mají různé hodnoty a pokládají se na mřížku velikosti 3x3 karty. Ta, která je vyšší, bere slabší. Hra končí, jakmile se mřížka zaplní a vítězem je ten, kdo má více karet. On (nebo ona) si pak může vybrat jednu ze soupeřových karet, které si nechá napořád - pochopitelně že si jistě vybere tu nejlepší. Je to jednoduchý nápad, nicméně takový, který vás během dlouhého života této hry jistě nejednou rozptýlí.

7: ŽIVOT V GARDENU

VGardenu FFVIII začíná. Je to speciální vojenská škola pro mírové sbory. Má elitní jednotku, která nese název Seed. To jsou žoldáci, kteří v okolních zemích likvidují ohniska možného nebezpečí. Garden je skutečně rozlehlý komplex; najdete tu vše: od kantýny až po kasárna s noclehárnami pro

vojáky. A právě zde se odehrává úvodní zápleтка.

8: ELITNÍ JEDNOTKA SEED

Squall a jeho kolegové se na počátku hry pokoušejí stát členy této elitní jednotky. A jak již bylo řečeno, v této jednotce jsou žoldáci, takže jakmile Squall a jeho kamarádi dosáhnou náležité hodnosti, je jim vyměřen náležitý plat a jsou vysíláni do bitev. Příběh o tom, jak Squall a jeho přátelé složí vstupní zkoušku, bude možná některým pozornějším čtenářům připadat jaksi známý...

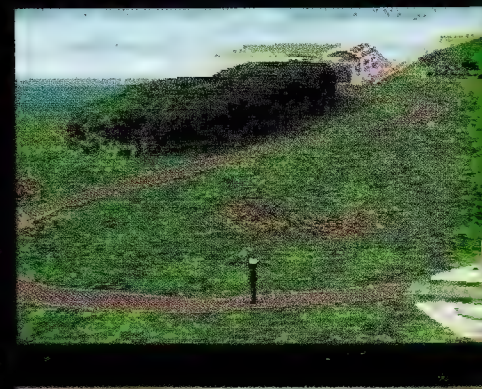


9: DÉJÀ VU

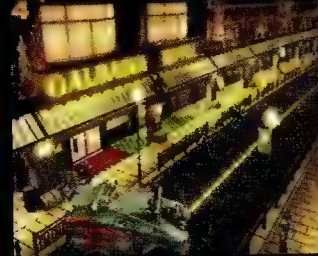
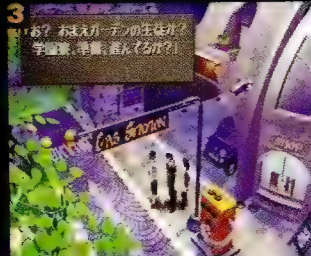
Koncem loňského roku vydala firma Square v Japonsku hru nazvanou Brave Fencer Musashi. Není to vůbec špatná věc, takový kříženec erpégéčka a akční, lineární bojovky. Nicméně jméno této hry proslavilo ještě něco jiného - totiž to, že na disku obsahuje demo Final Fantasy VIII. Tato celkem obsáhlá část zachycuje Squalla, Selfera, Selphie a Zella právě na zkoušce. Ta má pouze 'praktickou' část - mají jednoduše na hlavním náměstí zničeného města zlikvidovat všechny nepřátelské vojáky. Když to mají hotové, v rozporu s rozkazy se vydávají hledat nějakého dalšího protivníka. A to je příčinou, proč nakonec musí prchat před ohrožujícím mechanickým pavoukem (což není věc, která by vás mohla potkat při opisování v běžné středoškolské zkoušce v českých školách, že ne?). A zde demo končí. Ti, co se dostanou k plné verzi, se dozví, že všichni zkoušku složí úspěšně a mohou se zaslouženě bavit na maturitním večírku.

10. JEŠTĚ JEDNO DÉJÀ VU

Jedním zklamáním, které nám hra dosud přinesla, je zjištění, že „mapa“ - kde hráči cestují mezi jednotlivými lokalitami - používá engine, který se jeví být totožný s FFVII. Takže je v zásadě v lo-res a trochu zastaralá. Není to žádná velká chyba - nakonec i starý engine poslouží velmi dobře - ale přece jenom bychom od Square očekávali trochu pokroku i v tomto směru. Mrzí nás, že končíme výt- kou, ale vždyť si nás nakonec platíte za upřímnost.



SEZNAMTE SE | FINAL FANTASY VIII



(1) Squall a jeho parta na Timber Station. Zde začíná jít do tuhého. (2) Záhadný Laguna. Jaký má vztah ke Squallovi? Setkají se někdy? (3) Benzínová pampa. Místo jako stvořené pro romantické randez-vous. (4) Laguna jde na návštěvu ženy svých snů.

i naštvat. Za druhé, útoky Guardian Force jsou velmi složité a časově náročné - všechny se vyznačují nádhernou choreografií, ale jediná animační sekvence zde může zabrat až 20 sekund. Takže pro ty méně trpělivé je zhruba o 15 sekund delší, než by měla. Další skutečností je to, že hra se nikterak nepokouší přiblížit jistému druhu 'svátečních hráčů' nebo fanatiků do akce, jak to dělal její předchůdce.

Je obtížné komentovat rozsáhlost *Final Fantasy VIII*, jelikož nikdo kromě lidí od Square ji celou neviděl. Rozhodně však působí jako rozlehlejší než sedmička a samotná skutečnost, že se prodává na čtyřech CD (namísto předchozích tří) podobný závěr implikuje, byť nepotvrzuje. Ale i kdyby byla velká „jenom“ jako *FFVII*, nebyl by zde žádný důvod ke stížnostem. Vždyť zde je přinejmenším 60 hodin zábavy, nespočet mini-her, sahající od těch nejjednodušších až po ty, které

by mohly být hrami samy o sobě, tisíce stran dialogů, stovky megabajtů FMV a nespočet postav a příšer. Je zde bojový systém, který obsahuje nejrůznější strategie a nuance a který lze zvládnout celou řadou různých způsobů. Ten, kdo viděl japonskou verzi, nenajde klid do dne, než vyjde verze evropská. Ale bůh ví, že my ve svém úsilí se slovníkem v rukou nepolevíme, dokud se nám této verze vezdejší nedostane. A pak, v ten slavný den...

FINAL FANTASY VIII: OBSAZENÍ

Následující seznam je pouze malou ukázkou mnoha postav, s nimiž se v průběhu hry *Final Fantasy VIII* setkáte. Nicméně během prvních deseti hodin hraní jsou tyto postavy nejdůležitější, takže se jistě neztratíte, budete-li vědět, s kým máte tu čest a jaké vztahy mezi nimi panují. Takže v hlavních rolích vystupují...

SQUALL

ZÁKLADNÍ ÚDAJE: Squall je hlavní postava hry. To jste vy. A vy jste on.

POVAHA: Tak trochu bručoun a taky je, alespoň ze začátku, málomluvný. Prostě takový fouň. Můžete se těšit na odhalení tajemné minulosti a la Cloud a také na hodně dějových zvratů v jeho osobním příběhu.

DALŠÍ POZNÁMKY: Squall navštěvuje The Garden, kde je považován za nadějného žáka. Jeho zbrani je Gunblade, mečopuška, což je, jak asi víte, křížec meče a pušky. Také se můžete těšit na romantické chvíle s Rinoa...

SEIFER

ZÁKLADNÍ ÚDAJE: Student v Gardenu. V nádherné intro sekvenci udělá v zápalu boje Squallovi šrám na obličej.

POVAHA: Nám se jeví jako tak trochu arogantní, hnusná svině. Ale bojovat umí, všechna čest.

DALŠÍ POZNÁMKY: Šeptá se, že v jistém okamžiku

by se právě Seifer mohl stát Squallovou temnou hvězdou. V prvních bojových akcích, které jsou přijímací zkouškou do elitního oddílu, je nadřazeným Squalla i Zella. Panuje obecná shoda, že Seifer je padouch. Že by to byla obdoba postavy Sephirotha ze sedmičky?

ZELL

ZÁKLADNÍ ÚDAJE: Další student v Gardenu a Squallův velmi dobrý přítel.

POVAHA: Břítý ve slovech i v činu. Během bitvy dokazuje, že bojová umění jsou jeho specialitou.

DALŠÍ POZNÁMKY: Společně se Squalem a Seiferem skládá přijímací zkoušku. Pokud umíte anglicky velmi dobře, pak jste si asi všimli, že nejstabilším článkem *FFVII* byly Barretovy dialogy. Očekáváme, že se Zell v tomto smyslu stane jeho nástupcem.

SELPHIE

ZÁKLADNÍ ÚDAJE: Nová příchozí do akademie. Squall ji na počátku hry ukazuje prostory školy.

POVAHA: Zdá se příjemná, znáte tyhle holky. Máme ale pocit, že žádná láska z jejího vztahu se Squalem nebude.

DALŠÍ POZNÁMKY: Mohla by lidmi být členem Squallové skupiny na prvním disku. Rovněž velice dobře padá z útesů - jednou takhle spadne, a ani si neušpiní kolena. Jak to jen dělá? To je tajemství.

QUISTIS

ZÁKLADNÍ ÚDAJE: Učitelka v Gardenu, což je tak trochu zázrak - je jí totiž teprve 18.

POVAHA: Vypadá fajn. Možná že i ona by mohla mít pro Squalla slabost. Zatracenej chlap, ten má ale štěstí.

DALŠÍ POZNÁMKY: Záhy ji z místa učitelky vykopnou, alespoň tak to říká Squallovi. Máme za to, že v průběhu hry sehráje velmi významnou roli. Ale také si myslíme, že zemře-li zde nějaká postava tragickou smrtí, pak to bude právě ona. Ale nic nevíme, to je jen dohad.

RINO

ZÁKLADNÍ ÚDAJE: Máme dojem, že je to Squallova hlavní láska.

POVAHA: Zatím jsme neměli moc příležitosti ji zhodnotit, ale bude zcela jistě hrát velmi důležitou roli.

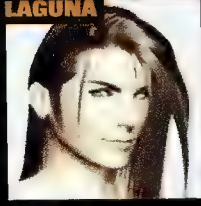
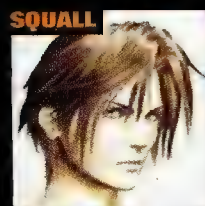
DALŠÍ POZNÁMKY: Na večírku si se Squalem zatančí. Znovu se setkávají, když Squall odchází coby příslušník elitní jednotky plnit svůj první úkol. Bude mezi nimi něco? Sázíme boty, že ano!

LAGUNA

ZÁKLADNÍ ÚDAJE: V době psaní tohoto článku, jsme o něm nic konkrétního nevěděli.

POVAHA: Záhadná.

DALŠÍ POZNÁMKY: Během prvního úkolu Squall, Selphie a Zell ztrácejí vědomí. Najednou, zničehonic vy jako hráč ovládáte Lagunu. Říká se, že jeho příběh je naprosto nezávislý na Squallově, ale že v závěru hry splývají. Zní to rozhodně strašně zajímavě.



OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION, KROK DŮJINÉ DIMENZE.



DUAL SHOCK™
CONTROLLER
1.690,-



G-CON 35™
1.690,-



MEMORY PAK™
390,-



LINK CABLE
1.190,-



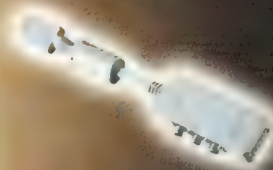
MULTI-TAP
1.490,-



NECCON™
1.690,-



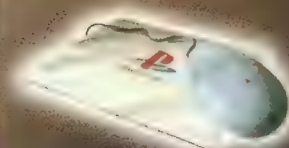
OVLADAC
890,-



AV ADAPTER
1.690,-



DAREVNÉ
OVLADACE
890,-



MVS
1.490,-



SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION

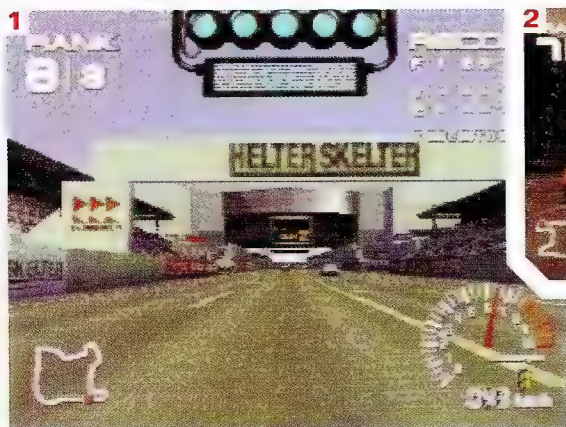


POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO
PŘÍSLUŠENSTVÍ
MŮŽE VÉST
KE ZTRÁTĚ ZÁMKNY



G-Con 45 TM & ©1995 Namco Ltd. NaGCon TM & ©1995 Namco Ltd. All rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe
and "PlayStation" are registered Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

Jen o málokteré hře můžeme bez rozpaků mluvit jako o určícím mezníku budoucnosti celé platformy.



[1] Obzory jsou dalekééééé...
[2] Zatáčky krásně ohlééééé...
[3] To je vtip, žádný obr. 3 není.

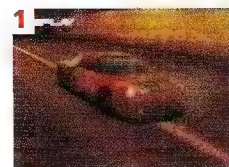
když jsem s PlayStationem v Praze začínal. Na stole se vedle obskakované PlayStation uražené krčilo zanedbávané 3Do, Amiga 1200 i Sega s Nintendem. Nic z toho nemohlo v tu chvíli nabídnout lepší zážitek a zábavu, ani kdyby použili celý arzenál svých nejlepších pecek. Konkurenci stačily jenom dva hity - *Tekken* a *Ridge Racer*.

Spousta lidí se snažila zdiskreditovat *RR* pomluvkami o jedné jediné trati a podobných „strašlivých“ chybách a jen málokdo si dal tu práci, že si PlayStation sehnal a tyhle závody zahrál. Ale pusťte se (v dobrém i zlém) měli všichni. Namco, chtíc se přizpůsobit na tak jednoduše vzniklé slávy, nelenilo a záhy vydalo jakýsi upgrade *RR*, *Ridge Racer Revolution*. Kromě toho, že jste mohli propojit dva PlayStationy, se žádné velké překvapení nekonalo, nová trať a nová hudba. Super zábavné, ale jinak voda na mlýn

posměvůčkům. Hehe, vždyť je to stejné. Hehe, jedna trať. Hehe. Ale když dostali do ruky joypad, od obrazovky byste je nedostali ani párem volů.

Namco si uvědomilo svou nikoliv velkou chybu a na další díl si nechalo nejenom spoustu času, ale i invence. Přišel *Rage Racer*. Dosud nevidaná grafika. Konečně více než jedna modifikovaná trať. Nová auta. Super soundtrack a výborná křivka postupného vývoje hratelnosti, závislosti i zábavy. Se Starochem jsme strávili nejednu veselou chvíli při pokusech dohrát tuhle hru ze jediný víkend. A po *Rage Racerovi* dlouho nic. Vyšlo *Gran Turismo* a zájem o PlayStation po dvou letech zničenonc začal gradovat. Nová generace hráčů vůbec neměla potuchy, co bylo dříve, a tak první závodní hra, kterou byli odkojeni, bylo většinou právě *GT*. Namco to bude mít u nás dost těžké. Zatímco na západě se většinou při ohlášení nového *RR* všichni svorně klaní, u nás ticho po pěšině.

RR Type 4 přinese takovou spoustu úplně nových prvků v této sérii, že se vám z toho budou protáčet panenky. Na prvním místě je grafika, protože tě si všimnete nejdříve. Jedním slovem dokonalá. Autoři sami přiznali, že se poučili z chyb *Gran Turismo*. Není tedy divu - obě hry představují prozatímni úřední vrchol zpracování. Možnosti PlayStation nejdou hnát stále dále a dále, a tak si myslím, že *GT* spolu s *RR4* a budoucím *GT2* představují pomyslný vrchol toho, co PlayStation



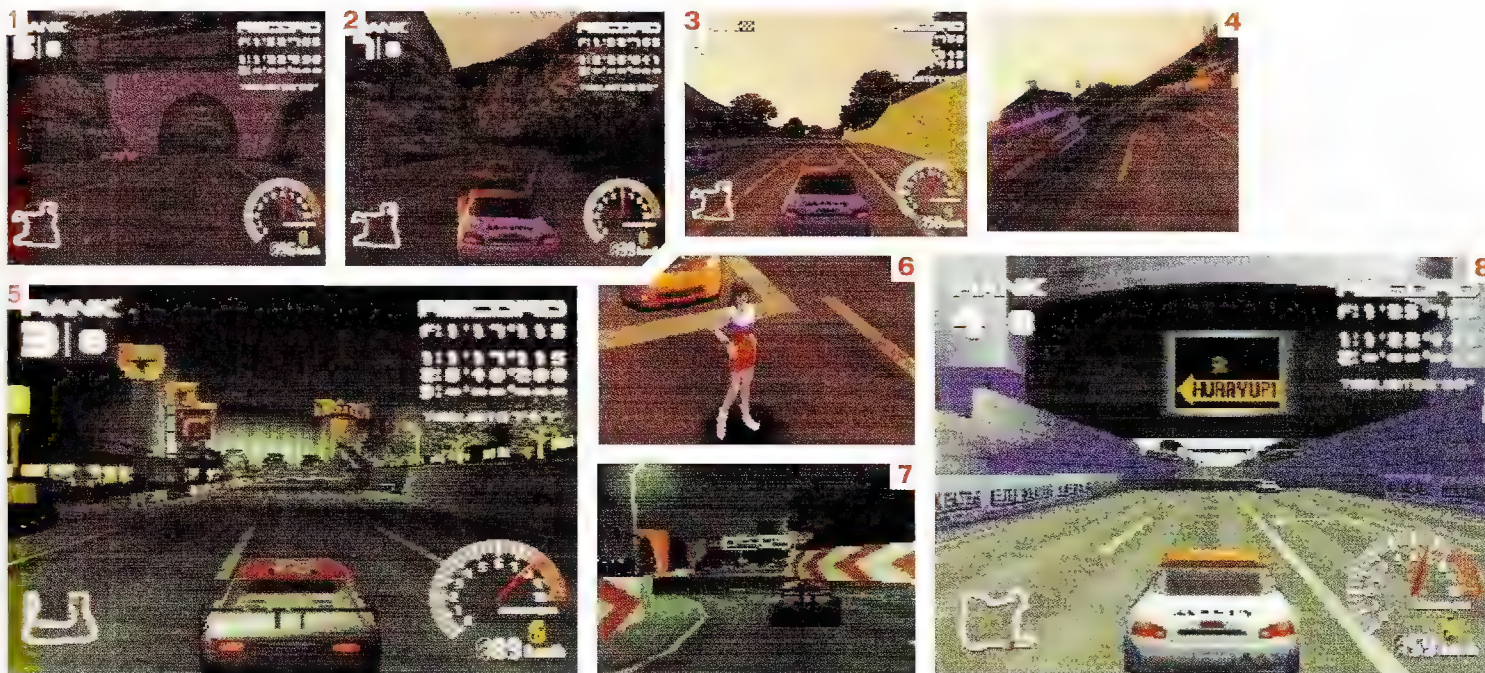
[1] Celkem v pohodě, co vy na to? **[2]** Nastavení tu jsou míň technická než v *GT*.

Na PlayStationu to byly hned dvě. *Tekken* a *Ridge Racer*. Legendy, které si už dnes většina pamatuje, ale málokdo ocení jejich roli. V době, kdy tyto hry vyšly, ještě PlayStation nehýbal Českou republikou, o tom, že něco takového jako šedá skříňka existuje, vědělo jen několik málo zažraných jedinců, ochotných si ji koupit ať to stojí co to stojí (v té době více než dvacet tisíc Kč).

Taková byla doba před třemi lety,



■ VÝROBCE:	Namco	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	Sony	■ STYLE:	závodní arkáda
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ POČET HRÁČŮ:	1



[1] Páté místo? Tak to není moc dobré, paně. [2] Stmívá se a světla logicky žhnou. [3] Předjíždění, to je moje hobby. [4] Replaje jsou moc dobré. [5] Jenom pro připomenutí: grafika hry je skvělá. [6] Tady by se nemuselo vyplatit stát, slečno. [7] Je to velmi pěkná hra, nezapomeňte. [8] Elektronická buzerace.

DÁREČEK

Onehdá jsme slyšeli takovou zajímavost týkající se RRT4. Prozradíme vám ji: „RRT4 bude v PALové verzi vydána s druhým CD, na kterém bude původní Ridge Racer 1 a speciální verze RR1 běžící rychlostí 60 fps! Gratis!



Zde je nová, super speciální varianta Ridge Racera. Hezká, nádherná...



A tady je ještě jednou, ale pro porovnání je třeba obrázek originálu, že ano?



...tady to je. Vidíte ten rozdíl? Stará verze je o hodně kotrbatější.



Nová verze se mnohem lépe hýbe, což zde vidět není, ale věřte nám.

dokáže. Neuvěřitelná spousta detailů, žádné, ani sebemenší zpomalení při hře dvou hráčů na jednom PlayStation, obvyklý design tratí - nadjezdy, podjezdy, tunely a odbočky. Bylo by možná na čase se zmínit o filosofii RR, a to nejenom tohoto posledního dílu, ale o filosofii celé série.

Namco se totiž nepokoušelo a ani nepokouší o reálné závody za každou cenu. Oni se totiž mnohem prozíravěji soustředili na samotnou jízdu. Na závodních hrách totiž většinu lidí baví samotný pocit jízdy, než zda je to tak jako ve skutečnosti. Ridge Racery vždy vynikaly dravostí a neuvěřitelnou hratelností. Jízda vás do sebe vtáhla a dynamika celého procesu, počínající startovní rovinou a končící samplováním „Finish!“, ohromovala. Celý Ridge Racer byl stavěn a podřizován právě takové dynamice. Realnost šla více-méně stranou, zatáčky se projížděly smykem a hlavně bylo, aby to vše uhnělo a bavilo. Jsou dva názory hodnotící tento přístup. Já se kloním k správnosti tohoto myšlenkového a designového procesu.

RR Type 4 je však už zkušenostmi a časem uhlazen. Kromě několika desítek aut (z nichž některé se ovšem liší jenom dostatkem/nedostatkem spoilerů) byla divoká jízda trochu umírněna, přeci jen musíte začít počítat i s brzdou, ale pokud máte smyky v oblíbené tak jako já, stačí si najít to správné auto a můžete si arkádovat, jak chcete. Na počátku máte na výběr z několika týmů,

každý má odlišnou stáj aut a každá hlavně představuje jeden stupeň na pomyslném žebříku obtížnosti.

Každé vítězství bude o něco těžší než to minulé, a pokud se vám podaří vyhrát celou sérii závodů včetně finálového rychlostního okruhu, následuje závod se speciálně upraveným konkurenčním vozem, ve kterém TEPRVE poznáte, zda máte řízení a celého RR vůbec v krvi. A pak, pokud máte ještě náladu, můžete zkusit jet s jiným týmem, anebo se stejným, ale tratě pak pojedete proti směru. Možná tomu nevěříte, ale vyjde to úplně nastejno, jako by tam byly nové. Všechno se musíte učít znova.

Prostě a jasně, Ridge Racer Type 4, pokud jste to ještě z předchozího textu nepochopili, není jen tak nějaká obyčejná hra, která kolem vás profrčí a nechá jenom zasmrděno. Type 4 nejenom profrčí, ale taky si vás nabere na kapotu, a nehleď na váš nepřítelny řev si s vámi bude dělat co chce a pak odveze tam, kam bude chtít. Vaše rozhodování bude potlačeno na nulu. Tím bych asi skončil.

Martin Lachan
Kalívoda



PLUSY

- Ó, jaká nádherna...
- Ó, jak božské smyky...
- Ó, jak dokonalá hratelnost...
- Ó... (a ještě mnohokrát 'Ó').

MINUSY

- Modlíme se, že PALová konverze bude poctivá, neodfláknutá a dokonalá.

PŘEDBEŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Jděte si do banky vyhrát hotovost. Vic k tomu není co dodat.



GRAND THEFT AUTO LONDON

Neklidná šedesátá léta. Zločinecké bandy. To může znamenat jen jedno. Ne, to nejsou vzpomínky prince Charlese na mládí. To je *GTA London*!

Kdyby bylo *Grand Theft Auto* filmem, mluvilo by se o něm jako o „sleeperu“ (tj. v hantýrce filmové branže titul, o kterém nikdo nepředpokládal, že by mohl mít nějak pronikavý úspěch). Je pravda, že se o zmíněné hře nepsaly jen pochvalné recenze, ale také je pravda, že se od této dekadentní hry málokdo dokázal odtrhnout. Kradení aut! Přejíždění lidí! Simulátor zločinu neboli prostě skvělá příležitost, jak

zažít věci, které jsou normálním lidem ve skutečném životě zapovězeny. Její kopie se prodávaly nad očekávání dobře, až se dočkala druhého vydání v řadě Platinum, a prodaly se jí další stovky tisíc.

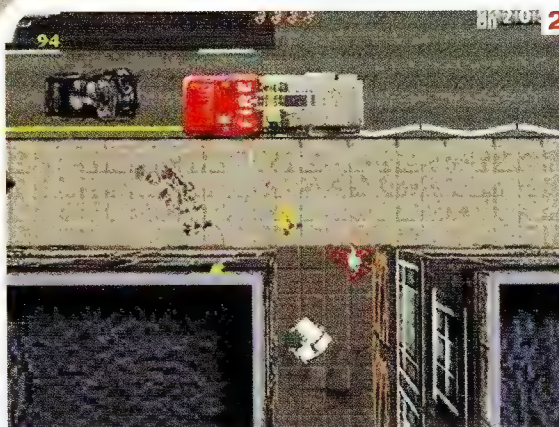
Pokračování se dalo zákonitě očekávat - datadisk misí nikoli. Jak *Take 2* s oblibou zdůrazňuje, *GTA London* je první skutečný datadisk misí pro PlayStation v jeho několikaleté historii. Na PC je to možná běžná záležitost, ale

nikdo si nepomyslel, že by o datadisky mohl být zájem i mezi majiteli konzoly Sony. Až dosud. Jinými slovy - *GTA London* bude fungovat jediné tehdy, máte-li doma už první *GTA*. Nicméně jelikož *GTA* patří do řady Platinum a *GTA London* by se měla prodávat za poloviční cenu, než je u nové hry obvyklé, můžete si obě koupit za cenu jedné normální hry. To není tak špatné, že? *GTA London* má stejnou hratelnost jako originál. Začnete život jako malý bezvýznamný lupič a musíte se vypořádat s řadou misí ve službách zločinecké honorace, abyste se na podsvětním

STUDOVALI JSME VŠECHNY SLAVNÉ EPISODY HISTORIE BRITSKÉHO ZLOČINU – A POUŽILI JE JAKO INSPIRACI.



[1] Smrt. [2] Masakr. [3] Férověj polda. [4] „Máš pro mě tu raketu, jak jsme se domlouvali, nebos' mě jenom chtěl vidět?“



■ VÝROBCE:	Take 2 Interactive	■ ZEMĚ PŮVODU:	Kanada
■ VYDAVATEL:	Take 2 Interactive	■ STYL:	simulátor zločinu
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ POČET HRÁČŮ:	1



(1) V tomhle městě jsou teroristé doma. (2) A šíří všude kolem sebe chaos. Za války často padnou i nevinní, zvláště když bojištěm je ulice. (3) Noční idub. (4) Buckinghamský palác. (5) Zase ta smrt. (6) Magistrála.

společenském žebříčku vyšplhali výš. Na rozdíl od GTA se ale akce nekonají ve čtyřech, ale jen v jednom jediném městě. *GTA London* se odehrává ve středu města nad Temží. Jsou tu všechny významné lokality od Hyde Parku po Battersea. Změnila se též všechna auta a značení silnic, to proto, že jsme se přenesli do konce 60. let, do doby květinové mládeže, Beatles a levicového intelektualismu. Otázkou zůstává, zda se skupině kanadských programátorů

podářilo evokovat tenhle znamenitý časoprostor, nebo ne? „Studovali jsme všechny slavné epizody historie britského zločinu - skutečné i vymyšlené - a použili je jako inspiraci,“ vyznává se producent Dan Houser. „Je tu několik slavných tváří z 60. a 70. let, které každý, kdo ví něco o tehdejší Londýně, určitě pozná. Od vzpomenuť upadávajících tváří členů královské rodiny přes legendární agenty kontrarozvědky a chlupaté paprazi po gangstery - ti všichni patří do Londýna 1969. Také jsme do příběhu vložili několik skutečných témat, abychom přiblížili atmosféru daného místa a času.“

Aby šlo opravdu o rok 1969 - o období mezi „pohodou“ 60. a „davovou psychózou“ 70. let, jak tuto dobu charakterizuje Houser - sledoval tvůrčí tým i dobové kulturní televizní pořady

a filmy a čerpal z nich inspiraci. V seznamu zdrojů pro hru *GTA London* tak například najdeme všem dobře známý televizní seriál *Profesionálové*. Tým si dokonce opatřil licenci na hudební nahrávky legendární gramofirmy Trojan Record specializující se na žánry reggae a ska, a tak je *GTA London* naplněn skvělým, stylovým soundtrackem.

Jelikož se *GTA London* odehrává jen v jednom městě, slibují Take 2 logičtější strukturu misí a rozvinutější a poutavější příběh. Nakonec generálku prodělala i grafika - takže si patrně oddechnou všichni ti, kterým vizuální stránka *GTA* připadala zastaralá a hrubá. Dokud se tedy neobjeví regulérní *GTA 2*, bude vaše zločinecké sklony jistě uspokojovat *GTA London*.

Keith Stuart



(1) Můžete si ukradnout londýnský výletní autobus i s turisty. (2) Tohle odpoledne vcelku nevybočuje z průměru. (3) Autentická auta 60. let. (4) Chybět nemůže ani nejslavnější dominanta města.



PLUSY

- Zajímavé dobové ztvárnění. Hra *Vigilante 8* už prokázala, že styl sedmdesátých let působí ve hrách více než dobře.
- Zdokonalená grafika. Zaplať pámbůh!
- Spousta humoru.

MINUSY

- Grafika i přes vylepšení stále nedosahuje standardu na PSX - *Driver* vypadá o hodně lépe.
- Budou majitelé *GTA* tak nedočkaví, že to do *GTA 2* nevydrží?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

GTA je stále jednou z nejoriginálnějších her pro PlayStation a *GTA London* vypadá, že bude mocí úspěšně stavět na jeho dědictví. Pokud se Take 2 chopí uchytlého a neotřaditelného humoru DMA Design, mohli by tento experiment fungovat. Nicméně si zatím nejsme jisti, jestli se nápad datažské misí ujme...



Dovolte, abychom vám představili postavy této populární série: Prosaixe a Archaixe.



"Píše se rok 50 př. K. a celou Evropu ovládají Římané. Celou? Ano, s výjimkou jedné malé vesničky..." Tato slova se v kresleném intru hry od Infogrames neobjevila náhodou, jen tak pro srandu králíků. Znamená to, že tvůrci této hry vysolili těžký peníz na dřevo za lukrativní licenci Asterixe, komiksové série, jež si získala na dlouhá léta titul nejpoulnějšího evropského kresleného příběhu bez rozdílu vah.

Druid galské vesnice potřebuje několik ingrediencí do svého nového lektvaru, a tak vyšle Asterixe a Obelixe, aby je sehnali. Tato dvojice vyráží na cestu vyzbrojena lahvičkou Panoramixova kouzelného lektvaru, který

jim dává nadpřirozené schopnosti a výjimečnou sílu, zejména aby mohli čelit hordám římských okupantů. Do jejich malé skupiny (tvořené dvěma zmíněnými bojovníky a minipsem Idefixem) navíc přibudou další dva členové: Tactix a Strategix. Z nějakého prapodivného důvodu totiž Infogrames známou trojici uvrhli do strategické hry typu Risk.

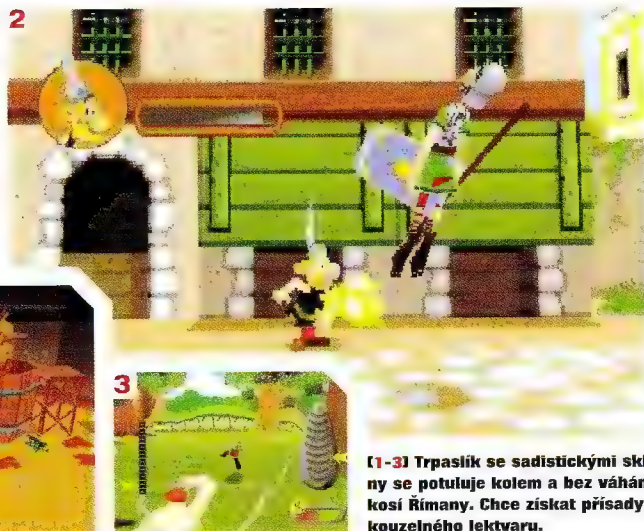
Panoramix potřebuje sehnat do svého nového koktejlu devět ingrediencí. Hru otevírá mapa světa ovládaného Římany. Přesně podle knížky zůstává galská vesnička nedobytá Césarovými vojsky. Tak začíná variace na Risk, kde hráči přidělují dávky kouzelného nápoje Asterixovi, aby posílili jeho rány pěti při četných soubojích

s římskými legionáři. Asterix se vlastně chová jako dobyvatel a získává na zmíněné mapě území. PlayStation zatím ovládá imperiální římská vojska a snaží se za pomoci umělé inteligence hry zabránit všem galské expanzi. Nápad to není špatný, ale je v naprostém rozporu s arkádovými sektory, které tvoří druhou podstatnou složku hry.

Při lokalizování některé z ingrediencí se hra změní v skrolující bojovku, kde se naši hrdinové utkávají s římskými legionáři apod. Všechno ještě komplikuje řada vedlejších miniher, jako je například komická pasáž, v níž Obelix využívá svoji sílu a snaží se vrhnout Římanem, co nejdál dokáže, jako při atletické disciplíně. Tyto části lze považovat za zlaté hřeby celé hry, ale určitě nevyužívají veškerý svůj potenciál. Až příliš poklidné tempo hry ubírá ději na akčnosti a omezená pohyblivost vytváří spíše strojený než příjemný zážitek.

Asterix je v současném stavu souborem protikladů. Legionáři a barevné prostředí vypadá, jako by ho právě vytáhli z kreslených filmů Goscinnyho a Underza, a čas od času se tu objeví různí oblíbenosti z knížek - například piráti. Asterix není ani arkáda, ani strategie a kvůli tomu jedna z nejsilnějších licencí poslední doby vyznívá tak trochu do prázdna. Pokud jde o nás, PSM si myslí, že by Infogrames měli ještě před finálním dokončením hry zvážit přidání ještě jednoho gala do klanu: těžko identifikovatelného muže jménem Hratelnix.

Steve Merrett



[1-3] Trpaslík se sadistickými sklony se potuluje kolem a bez váhání kosi Římany. Chce získat přísady do kouzelného lektvaru.



PLUSY

- Věrnost asterixovské mytologii.
- Vedlejší minihry jsou báječné.

MINUSY

- Převaha pomalé a neakční strategie škodí tématu.
- Čítěto by to více arkádových prvků.
- Akční sekvence postrádají spád.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Asterix vypadá skvěle, ale veškeré kladné dojmy zmizí, když se napodoběná Riska loudavě vydá vstříc své slabé arkádové části. Možnost, které poskytují šarvátky s římskými legionáři, zůstávají nevyužity a sám Asterix se hrou plahočí s nadšením odsouzenec. Tragické plynutí možností.

SEZNAMTE SE | SPEED FREAKS

K

Speed freaks

Jake, máte vy a váš tým celou Speed Freaks záležitost?

Brad: Co bych měl říci? Připadám si tu jako v domě. Už skoro čtyři roky. Začal jsem jako programátor a teď jsem producent/dizájnér. Tým je pětkou směsí lidí, zkušených máněků a poměrně nových.

Na dlouho jste na Speed Freaks pracovali?

Brad: Ve skutečnosti asi tři roky. Zhruba před rokem jsme hrli předtím několika vydavatelům a jedna z nich z nich i projevila zájem, ale přesto byla nějaká prodávající a distribuce v rámci Sony. Takže firma má totiž své zkušenosti a přesně to současně hráči chtějí.

Proč jste se rozhodli pro Speed Freaks?

Brad: Když jsme na začátku, se téměř každý ptal, proč bychom měli dělat hru. A když jsme na začátku, se téměř každý ptal, proč bychom měli dělat hru. A když jsme na začátku, se téměř každý ptal, proč bychom měli dělat hru.

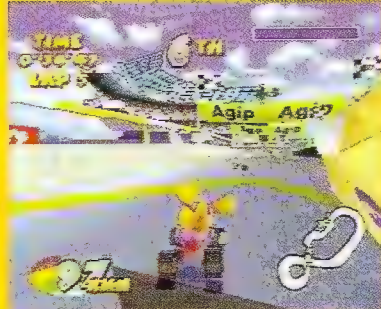
Phil: Co se stalo, když jste se rozhodli pro Speed Freaks?

Brad: Když jsme na začátku, se téměř každý ptal, proč bychom měli dělat hru. A když jsme na začátku, se téměř každý ptal, proč bychom měli dělat hru.



SEZNAMTE SE | SPEED FREAKS

Speed Freaks, hra, dříve známá pod označením Project SDR, je skvělá nejen na pohled, ale i na hraní. Jakmile budou k dispozici detaily, přineseme vám více informací.



Které hry vás ovlivnily?

Nenapadá mě žádná, která by na nás měla nějaký velký přímý vliv, ale myslím, že jsme byli nepřímo ovlivněni technicky a vizuálně zajímavými hrami, jako jsou Tekken 3, Crash Bandicoot, Gran Turismo, Metal Gear, Ridge 4 a tak dále. Tyto hry nám ukázaly, že PlayStation má stále ještě dobrý potenciál pro vytváření skvělých her.

hoval maximálních možných rychlostí, ale také nám poskytli možnost využít všechny hardwarové vymoženosti PlayStation. Důležitým rozdílem mezi naším a ostatními algoritmy je to, že všechny naše polygony jsou zároveň stínované Gouraudovou technikou i texturované. Celý náš grafický kód je manuálně převeden do zásobníku a zasazen do malé cache, takže 80 procent hry probíhá v malém zásobníku pomocí rychlé vyrovnávací paměti. Jedno-

prostředím. Jsem také velice spokojen s rozsahem a arkádovou atmosférou úrovní. Do této hry jsme zabudovali všechny grafické triky, které jsme znali. Například - v rozhovoru s tvůrci R4 jsem četl, že jejich hra je jediná závodní hra, kde na všechno použili Gouraudovo stínování. No a teď na tento seznam mohou připsat i Speed Freaks. A my máme návrh k tomu všemu ještě průhlednost, z-buffering, odrazy světla na objektivu kamery, efekty rozpadu, mapování prostředí a úžasný efekt „predator“. A ani to ještě není všechno.

Detailnost tratí vypovídá o tom, že jste nad designem strávili spoustu času.

„draig: Všechny tratě jsme nejprve načrtli na velký list čistého papíru a detailně prokreslili základní trasu, všechny zkratky a alternativní cesty (kterých je tu spousta), rozmanité objekty na stranách atd. Pak jsme mohli pokročit, vymodelovat základní trasu a včlenit ji do algoritmu, abychom věděli, jak se převede z papíru do PlayStation. Cesty se samozřejmě mohly změnit, ale v tomto stádiu jsme měli dokonalou představu, kudy cesta vede. A po dotvoření jízdního povrchu mohli výtvarníci přidat okolní krajinu, budovy a všechno ostatní. Tyto modely si pak vzali do parády výtvarníci přes textury a doplnili vzhled povrchů, osvětlení, plastické stínování atd. Myslím, že tak široké rozmanitosti a vysoké kvality v designu tratí se nám podařilo dosáhnout především proto, že jsme nepoužili nějaký univerzální traťový editor. Hodně her tento způsob používají, ale nám se zdá, že jsou pak všechny tratě na jedno brdo. Místo toho jsme všechny tratě vytvořili podle jedinečných náčrtů, což sice zabralo mnoho času, ale pomohlo nám vytvořit charakteristické okruhy.

„Bylo opravdu příjemné vidět, jak se lidé při prvním hraní hry

Jak moc jste museli ždímat PlayStation. Použili jste zařízení Performance Analyser?

Pořídili jsme si vlastní Performance Analyser a použili jsme ho k tomu, abychom z šedé krabičky vymáčkali maximální možný výkon až do poslední kapky. A když se podíváte na rozsah hry, úroveň detailnosti tratí a množství animací a fyziky, uvidíte, že se nám to podařilo.

Naší výhrou bylo, že když jsme začali vytvářet hlavní algoritmus, podařilo se nám udělat engine, který nejenže dosá-

duše řečeno, můžeme pohánět mnohem více polygonů se všemi těmi efekty než většina ostatních her na PlayStation.

Co vám v Speed Freaks dělá největší radost?

Musím říct, že je to slovo začínající na Z. A to je zábavnost. Sony hru přednedávnem testovali v různých věkových skupinách a bylo opravdu příjemné vidět, jak se lidé při prvním hraní hry baví, pokřikují a nadávají na druhé hráče v režimu multiplayer.

Z výtvarného hlediska je to pocit, který hráče ovládne, když se prohánějí

I když jde očividně o komediální a komiksový titul, je vnitřní fyzika hry velice realistická, něco jako v Ridge 4...

Fyzikální model hry je dost realistický, ale stále jsme si byli vědomi toho, že se snažíme o zábavnou hru a ne o simulátor. Takže s tímto vědomím jsme použili realistickou fyziku jako základ, ale upravili ji tak, aby odpadlo všechno nepříjemné a nudné, a naopak jsme podpořili skvělé zábavné prvky.

Se zakódováním fyziky do hry bylo dost problémů. Když budete řídit ve skutečnosti, rozhodně nebudete chtít narážet do zdí, v závodní hře to ale budou lidé určitě zkoušet, a jistě by se jim nelíbilo, kdyby na to doplatili. Proto je ve fyzice hry zakódována spousta zvláštních nerealistických výjimek, aby bylo řízení mnohem větší legrace než ve skutečnosti. Takže místo abych použil nefyzikální ovládací systém, jsem vytvořil realistický, ale zakódoval jsem do něj některé umělé síly a reakce, abych zabránil nechtěným efektům a umožnil vysoké rychlosti.

Naše programovací nástroje byly vytvořeny tak, aby výtvarníci mohli snadno měnit jak trasy, tak postavy, zadat jednoduchý konvertovací příkaz a za méně než dvě minuty trasu radikálně předělat. Takže nejenže mohli testovat, aniž by museli předělat celý herní kód, ale všechny provedené změny si také mohli za velice krátkou dobu prohlédnout přímo ve hře. Při finálním předělávání tratí i celého vzhledu hry to bylo k nezaplacení.



Skvělé obrázky. Na jednom z příštích CD očekávejte demo. Už to máme slíbené.

PŘEDPLATNÉ

Předplatte

si PlayStation Magazín, jediný český časopis, který vám poskytne pravidelný, úplný a zábavný servis o všem, co se týká konzoly Sony PlayStation. Ke každému číslu je zároveň přibaleno exkluzivní CD plné hratelných dem z nejnovějších her.

Předplatné PSM se jednoduše zařídí: stačí vyplnit složenku typu C (ceny předplatného viz níže), na druhou stranu do zprávy pro příjemce napsat, od jakého čísla si přejete časopis předplatit, a poslat na adresu: PSM-předplatné, Šantrochova 16, 160 00 Praha 6.



Díky

předplatnému PSM získáte výhody: ušetříte oproti jednotlivému nákupu na stáncích (při ročním předplatném celých 360 korun), nebudete muset shánět časopis na stáncích a, při ideální konstelaci, ho navíc dostanete do rukou dříve, než bude v prodeji.

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

Pokud nemáte dostatečně chráněnou poštovní schránku, zvažte možnost předplatného s doporučenou poštou.

PLAYSTATION 1998

V čísle 11 PlayStation Magazin vyhlásil svou výroční anketu s jedním hlavním a několika vedlejšími záměry. Ten hlavní je zcela jistě určení hry, která byla našimi čtenáři v loňském roce ta úplně nejoblíbenější. Vedlejší cíle jsou zhmotněny v dalších kategoriích, které jsme zčásti přenechali taktéž vám a zčásti se jich ujali sami. Na čtyřech stranách vám přinášíme výsledky, jež jsme shromáždili. I když jste nám přidělali neuvěřitelně hojnou účastí šílenou sčítací práci, přesto vám srdečně děkujeme!

ROZHODOVALA REDAKCE A JEJÍ SPOLUPRACOVNÍCI:

NEJORIGINALNĚJŠÍ HRA

Hra, která se vyznačovala nejpůvodnějšími prvky v hratelnosti.

KULA WORLD

Kula World zcela určitě není nejlepší hra pod sluncem, ale ke zvolení vítěze této kategorie nás vedly trochu jiné pohnutky. Stylem hry i grafickým provedením se jedná o nevidaný koncept a to vše se spojilo do zábavného logického titulu, který dělá čest platformě PlayStation. To nakonec rozhodlo i o vyřazení nejvážnějšího konkurenta v podobě hry *Tenchu*.

NEJLEPŠÍ GRAFIKA

Hra, která udělala technicky i esteticky nejlepší vizuální dojem.

GRAN TURISMO

Fantastické modely desítek různých automobilů, nevídaně dokonalé pohledy a skvěle graficky provedený replay. Výtečnou grafiku mělo v loňském roce více her, v první řadě nás určitě napadne *Tekken 3*, *Tomb Raider 3* nebo *Spyro the Dragon*, ale nakonec jsme z výše řečených důvodů dali přednost právě *Gran Turismu*, hře, která se zaslouženě zapsala do dějin.

NEJLEPŠÍ TECHNICKÉ PŘÍKROVY

Hra, která využila daný hardware nejúčinnějším způsobem.

TEKKEN 3

Když porovnáváte arkádový automat *Tekken 3* a jeho playstationovou inkarnaci na pět let staré konzole, až pak plně pochopíte, jaký zázrak se lidem od Namca vlastně podařilo. Za superúčelné vyzdímání hardwaru konzole si pozornost jistě zaslouží i zejména *Gran Turismo*, ale podle našeho názoru je *Tekken 3*, byť jen o kousíček, přeci jen v tomto ohledu lepší.

NEJLEPŠÍ VYDAVATEL

Firma s nejvíce vyváženým repertoárem vydaných her.

CODEMASTERS

Výběr se soustředil na vydavatele, který v daném roce přispěl nejvyrovnanější řadou skvělých her, a přitom nesklouzl k méně dobrým, průměrným či dokonce špatným titulům. Codemasters si jednoznačně vítězství v této kategorii zasloužili: zejména za tak nádherné hry, jako jsou *TOCA 2*, *Colin McRae Rally* a *Music*. Navíc ani letošek nevypadá pro Codemasters vůbec špatně.

NEJVĚTŠÍ ZKLAMÁNÍ FORMULA ONE 98

Zklamání = velký rozdíl mezi očekáváním a skutečností.

NEJLEPŠÍ INTRO SEKVENCE ABE'S EXODUS

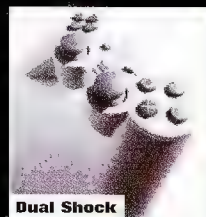
Nádherná animace, skvělý styl, vynikající humor, poutavý příběh.

NEJOŠKLIVĚJŠÍ 'KOČKA' VE HŘE

RED LOTUS ze hry *Deathtrap Dungeon*
Jednoznačně nejméně zdařilá následnice *Lary Croft*.

NEJLEPŠÍ HARDWARE

joypad DUAL SHOCK
Vynikající technické
dílo za skvělou cenu.



Dual Shock



Formula 1 '98



Red Lotus



Gran Turismo



Tekken 3



Kula World



Codemasters



Abe's Exodyssey

PLAYSTATION 1998

ROZHODOVALI NAŠI ČTENÁŘI

NEJSYMPATICHTĚJŠÍ HRDIN(K)A

LARA CROFT ze hry Tomb Raider III

Lara Croft zvítězila v této kategorii naprosto přesvědčivě. Všechny ostatní nominované postavičky skončily daleko hluboko za ní. Rozdíl mezi vítězkou a ostatními by nemělo smysl uvádět v jednotkách hlasů, ale v celých násobcích. Každopádně to byl částečně předvídatelný výsledek. Lara jako jediná postava z nominovaných je ženského rodu (a nepochybně omámila mnohé naše čtenáře vysíláním virtuálních erotických vln) a také je celkově mnohem větší hvězda než všichni ostatní. Octla se dokonce na obálkách mnohých herních časopisů a to je co říci. Měla rozhodně nefér reklamu, ale to už je život. Lara Croft je jednoznačně královnou čtenářů PSM. Tak tedy, ať žije letošní královna!

2. místo: Duke Nukem, 3. místo: Leon

NEJROZTOMILEJŠÍ ZVÍŘÁTKO

ABE ze hry Abe's Exoddus

Jednoznačně nejnepřínávější průběh mělo hlasování o nejoblíbenější playstationové zvířátko. Možná jste viděli známou cimrmanovskou hru, kde první Čech na pólu prohlašuje, že jeho úspěch je tak trochu zkalen tím, že je Němec. Vítězství Abeho v této kategorii je tak trochu zkaleno tím, že není zvířátko, ale jinak jsme mu všichni v redakci moc fandili. Je to takový týpek, který budí soucit okolí, kdežto jeho nejzdatnější soupeř Crash působí trochu jako sebevědomý drzoun. Tak bylo snad spravedlivé, že Abe nakonec, byť jen o několik málo hlasů, zvítězil a vysloužil si místo vedle krásné Lary a příšerného Lickera. Třetí místo s odstupem drželo zvířátko, do něhož firma Sony vkládala naději budoucího maskota PlayStation.

2. místo: Crash, 3. místo: Spyro

NEJLEPŠÍ PADOUCH

LICKER ze hry Resident Evil 2

Brutální, odporná, přímočará zápornost Lickera zvítězila nad sobeckou a vychytralou postavou glukkonského generála. Docela těsně, ale přeci jen. Průběh hlasování byl zde poměrně značně napínavý. Dlouho to vypadalo, že vítězem se stane karikatura prototypu nemilosrdného kapitalisty osmnáctého století ze hry Abe's Exoddus, ale nakonec věčně dotahující monstrum ze hry, kde o hrůzu a děs nouze rozhodně není, nasadilo (obrazně řečeno) k strhujícímu finiši a zvítězilo. Máme-li z toho učinit nějaký závěr, pak snad ten, že čtenáři PSM dávají přednost jasně definovanému, lidství zcela zbavenému zlu před postavami, které by mohly snad i při výrazné negativní roli budit alespoň trochu sympatií.

2. místo: Glukkon, 3. místo: Cortex

TOP 10 EVROPA (PAL)

1. Gran Turismo
2. FIFA '99
3. Tomb Raider 3
4. Tekken 3
5. Road to World Cup
6. Resident Evil 2
7. Tomb Raider (budget)
8. Crash Bandicoot (budget)
9. Tomb Raider 2
10. Colin McRae Rally

(zdroj: SCE E)



TOP 10 USA

1. Gran Turismo
2. Resident Evil 2
3. WWF Warzone
4. Crash Bandicoot 2 (budget)
5. Madden 99
6. Tekken 3
7. Crash Bandicoot 3
8. NFL GameDay 99
9. Metal Gear Solid
10. Tomb Raider (budget)

(zdroj: GameWeek)



TOP 8 JAPONSKO

1. Biohazard 2
2. Gran Turismo
3. Tekken 3
4. Parasite Eve
5. Xenogears
6. World Cup 98
7. Star Ocean The Second Story
8. Xi

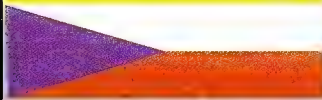
(zdroj: Famitsu)



TOP 10 ČESKO

1. Tomb Raider 3
2. NHL '99
3. Gran Turismo
4. Tekken 3
5. Crash Bandicoot 3
6. Hercules (budget)
7. Crash Bandicoot 1 (budget)
8. NHL '98
9. Tekken 2 (budget)
10. Colin McRae Rally

(zdroj: Sony, JRC)



PRODEJNÍ ŽEBŘÍČKY:

Jestliže než přistoupíme k zhodnocení výsledků nejdůležitějšího hlasování vůbec, pro srovnání a úplnost uvádíme i žebříčky prodejnosti pro Evropu, Japonsko, USA a Česko. Zajímavé je, že videoherní průmysl je snad jediný zábavní obor, kde se prodeje, hlasy čtenářů i kritiku téměř shodují. Při zběžném pohledu na tři světové žebříčky je zřejmé, že prodejně nejúspěšnější playstationovou hrou roku 1998 bylo *Gran Turismo*. Podle součtu umístění lze též odhadnout, že na druhém místě se umístil *Resident Evil 2* (*Biohazard 2*) následovaný *Tekkenem 3*. Všechny tyto hry bodovaly vysoko v top 10 ve všech třech významných teritoriích. Evropským specifíkem je zejména titul *FIFA* od Electronic Arts, který je v první desítce zastoupen dokonce dvakrát, a také třetí *Tomb Raider*. Pouze v USA jsou pro změnu vysoce populární simulátory amerického fotbalu *Madden* a *GameDay*.

a ovšem také wrestlingový titul *WWF Warzone*. Někdy je člověk docela rád Evropanem. Tak trochu však můžeme závidět Japoncům. Jejich země je totiž zaslíbená žánru RPG, a i když rok 1998 lze považovat za méně bohatý na špičkové tituly, do osmičky nejprodávanějších se přesto dostali hned tři jeho zástupci: *Parasite Eve*, *Xenogears* a *Star Ocean: The Second Story*. K českému žebříčku dodejme jen, že je výsledkem součtu statistik, které nám poskytly firmy Sony a JRC, což jsou místní distribuční kanály, přes které proudí veškerý oficiální dovoz playstationových her k nám. Dle očekávání oproti světovým výsledkům vykazuje český trh značnou výstřednost ve vysokém umístění hokejových her, což není v roce, kdy se národní mužstvo stalo olympijským vítězem, věru nijak překvapivé. Co nás ovšem zaskočilo, je skutečnost, že do první desítky se

nedostala jedna ze světově nejprodávanějších her, totiž *Resident Evil 2*.



PLAYSTATION 1998

ROZHODOVALI NAŠI ČTENÁŘI

HRA ROKU 1998

Nejdříve si uvedme pořadí na 20. až 11. místě:

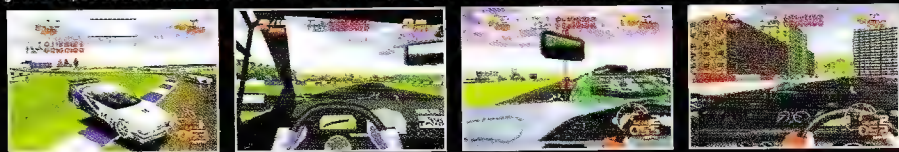
- 20. Colony Wars Vengeance (9/10),
- 19. Circuit Breakers (9/10),
- 18. Cool Boarders 3 (8/10),
- 17. International Superstar Soccer Pro '98 (9/10),
- 16. Music (9/10),
- 15. Need for Speed 3 (7/10),
- 14. Moto Racer 2 (7/10),
- 13. MediEvil (8/10),
- 12. Spyro the Dragon (8/10),
- 11. Duke Nukem: Time to Kill (9/10)

10. TOCA 2: TOURING CARS

Vydavatel: Codemasters

Hodnocení v PSM: 9/10

Kvalitní pokračování hry, která když v roce 1997 vyšla, stanovila nové standardy realismu v závodních hrách, se těsně vešlo do nejoblíbenější desítky našich čtenářů, když uniklo dotahujícímu tandemu *Duke Nukem: Time to Kill* a *Spyro the Dragon*. Druhý díl hry *TOCA* se velmi povedl, což jsme v předvánočním čísle ocenili v recenzi, a jsme rádi, že svými hlasy jste dali najevo souhlas.



9. FIFA '99

Vydavatel: Electronic Arts

Hodnocení v PSM: 9/10

Nejoblíbenější sportovní hra Evropy je u nás v Česku až druhá po své 'stájové' hokejistické kolegyni. Sportovní žánr bodoval u našich čtenářů o malinko slaběji, než jsou výsledky prodejnosti. Že by důsledek našeho nenápadného výchovného působení? To není možné, žádné působení totiž nebylo. I my jsme fanoušky dobrých sportovních her a tahle mezi ně rozhodně patří.

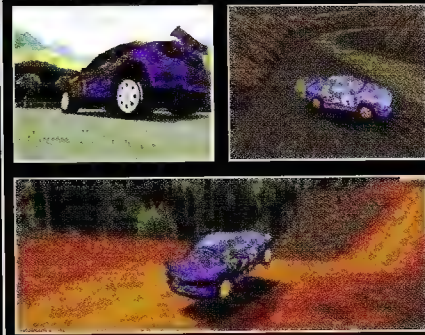


8. COLIN MCRAE RALLY

Vydavatel: Codemasters

Hodnocení v PSM: 9/10

Colin McRae Rally je doposud králem mezi off-road závodními hrami na PlayStation. Hra se vynořila vcelku nenápadně, pak se těšila vysokému hodnocení v PSM i zájmu hráčů a nakonec v žánru, kde nejdůležitější slovo mají silné benzínové motory, je jasnou loňskou dvojkou za famózním *Gran Turismo*. Osmou příčku v hlasování si držela neochvějně po celou dobu sčítání.



7. NHL '99

Vydavatel: Electronic Arts

Hodnocení v PSM: 8/10

Nejnovější inkarnace nejprodávanější a nejoblíbenější sportovní série v českých zemích měla sice jen pár drobných zlepšení (a novou sezónu) oproti vynikajícímu *NHL '98*, ale přesto, jak vidno, u vás nijak nepropadla. V hlasování se často, jako na nějaké houpačce, střídala o šesté místo s *Crashem*, leč vaše přizvě se nakonec přiklonila k plošinovce od Sony.

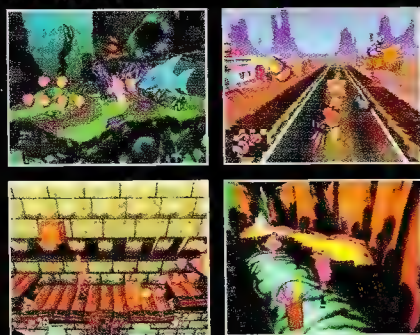


6. CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Vydavatel: SCEE

Hodnocení v PSM: 9/10

Určitě nejlepší díl série spatřil světlo světa těsně před koncem roku (byl to takový vánoční dáreček), a přesto se dostal hodně vysoko jak v prodejnosti, tak v této čtenářské anketě. Během hlasování to bylo s posledním vtělením nejpopulárnější hokejové hry na ostří nože, *Crash* měl však jednoznačně silnější finiš. Prostě řečeno: získal si srdce mnohých z vás.

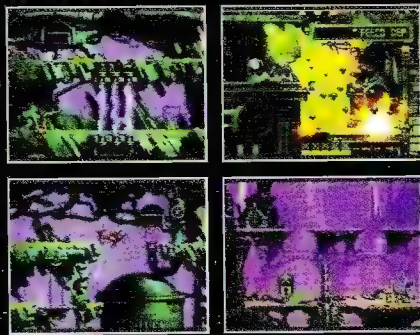


5. ABE'S EXODUS

Vydavatel: GT Interactive

Hodnocení v PSM: 8/10

Skutečnost, že dvourozměrná, herně vysoce náročná a příběhově silná hra, jako je *Abe's Exodius*, se v hlasování našich čtenářů umístila na skvělém pátém místě, nás nesmírně potěšila. Dokazuje totiž, že alespoň částečně ještě stále platí, že pro informované hráče je na předním místě kvalita hry, myšlenková náplň a stylová vyříbenost.



4. TEKKEN 3

Vydavatel: Namco

Hodnocení v PSM: 10/10

Tekken 3, nejoblíbenější bojovka současnosti, byla jmenována našimi čtenáři velice často, obvykle na druhém nebo třetím místě. Patrně zde sehrála svou roli skutečnost, že je to 'jenom' bojovka. Nedostala se na stupínek vítězů, ale zaznamenala rozhodně dobrý výsledek, který nás, stejně jako celá tato anketa, ujistil, že desítku v PSM dostávají skutečně jen ty nejlepší hry.



PLAYSTATION 1998

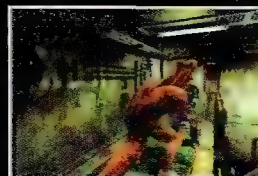
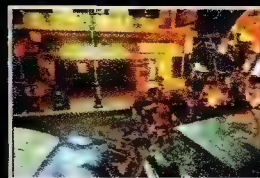
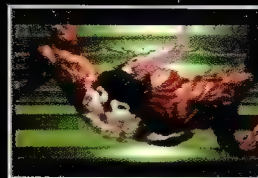
ROZHODOVALI NAŠI ČTENÁŘI

3. RESIDENT EVIL 2

Vydavatel: Virgin

Hodnocení v PSM: 9/10

Medaili si nakonec pro sebe dokázal urvat krvavý horor *Resident Evil 2*, hra, která zdobila obálku našeho historicky prvního čísla. Soupeření s *Tekken 3* bylo po celou dobu hlasování velice těsné. *Tekken 3* byl jmenován mnohem častěji, ale fanoušci *Resident Evilu 2* ho jmenovali vícekrát na prvním, pětí body hodnoceném místě, a to rozhodlo. Jak vidno, je to kultovní titul, který si získal velmi oddané fanoušky. Co dodat? K této volbě vám rozhodně gratulujeme. Třetí místo této nejen brutální, hrůzostrašné a mládeži nepřístupné, ale i vysoce kvalitní, skvěle hratelné záležitosti nesmírně sluší. Hra to není sice nijak výrazně dlouhá, ale díky různým bonusům, chytře rozloženým trofejím a neuvěřitelně napínavé atmosféře se dodnes, tři čtvrtě roku po vydání, zhusta hraje.



2. GRAN TURISMO

Vydavatel: SCEE

Hodnocení v PSM: 10/10

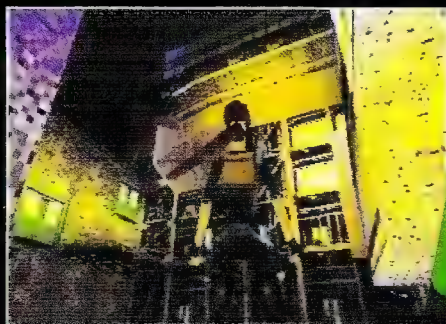
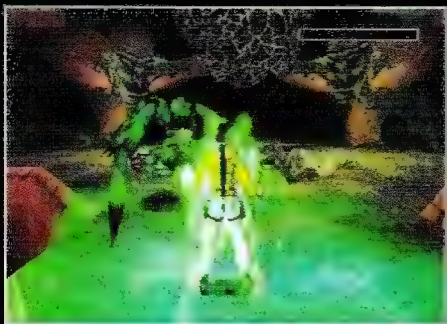
Na stříbrné pozici se díky vašim hlasům ocitla hra, která celosvětově shrábla patrně největší díl zájmu, obdivu a ocenění (jak ve smyslu komerčním, tak odborném). *Gran Turismo* se poměrně brzy usadilo na druhé příčce a udržovalo si před dalšími tituly v řadě poměrně stabilní náskok. Je to hra, která předefinovala hranici technických i herních možností na PlayStationu. Jako jedna z prvních využila výhod Performance Analyseru a využila mnohé rezervy pět let staré konzoly tak, že výsledek z technického hlediska může směle konkurovat mnohem pokročilejším a dražším herním systémům. Z hlediska herního zážitku si dokonce odvažujeme tvrdit, že nemá ne světě, bez ohledu na platformu, konkurenci. Je to titul, který ve svém žánru, stejně jako *Tekken 3* v bojovkách nebo *Metal Gear Solid* v akčních hrách, ční vysoko nad ostatní.

1. TOMB RAIDER 3

Vydavatel: Eidos

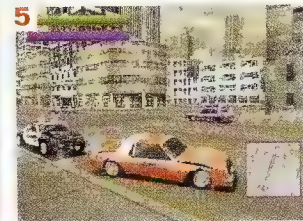
Hodnocení PSM: 10/10

Vrchol kariéry zastihl Laru Croft, nejpoblábnější postavku čtenářů PSM, v třetím, technicky nejpokročilejším, pokračování hry *Tomb Raider*. Z hlediska našich čtenářů jednoznačně platí: Přišel, viděl, zvítězil. Náskok této hry proti *Gran Turismu* byl zřejmý od prvních dnů sčítání hlasů a tento rozdíl se nikdy nesnížil na nějakou napínavou úroveň. *Tomb Raider 3* je hra, která se poučila z nedostatků svého předchůdce. Vrátila se tu skvělá dobrodružná atmosféra prvního převratného dílu série. Největší pokrok hra zaznamenala v technickém slova smyslu. Poprvé se představila ve vyšším rozlišení, a dala tak plně vyniknout nádhernému prostředí. Z grafického hlediska tu bylo mnoho dalších zlepšení. Ať už šlo o nepravděpodobnou polygonovou strukturu scénérie, světelné efekty či detailnost a rozmanitost textur, ve všech ohledech vypadá a působí *TR 3* jako nejlepší hra série. Kromě toho je *TR 3* samozřejmě výborná záležitost i ve smyslu čistě herním. *TR 3* je především obrovská výzva, je to nesmírně rozsáhlá a, díky systému ukládání odlišnému od PC verze, i velice obtížná hra, která průměrnému hráči vydrží na dlouhé týdny. A to nás těší patrně nejvíce. Vybrali jste hru roku, která dokazuje, že přednost dáváte nejen grafice, jménu či reklamě, ale i kvalitě a náročnosti.





(1) Po ulicích San Franciska jezdí proslulé zubačkové tramvaje. **(2-3)** Mise v Los Angeles se odehrávají exkluzivně pod rouškou temnoty. **(4)** S taxikem si zajezdíte po ulicích New Yorku. **(5)** Policii v této hře náleží úloha obtížného hmyzu.



Driver

Staňte se králem silnic Ameriky sedmdesátých let s károu, ve které by si člověk mohl otevřít restauraci. *Driver* je *Grand Theft Auto* ve 3D. Dokonce snad ještě lepší.

Představte si *Ridge Racera 4*. Nebo *Gran Turismo*. Představte si auta, tratě, řízení. Teď si představte, že nechcete jet dál po vytýčené trati. Představte si, že zatočíte do vedlejší ulice, kam se nesmí. Představte si, že dlouhé kilometry jedete v protisměru. Nezastavujete u světel na červenou, bude-li zácpa, stříhnete si to po chodníku a veselíte se ze svobodného, jakýmikoli regulami nesvázaného života. Představte si, že vzduch voní benzinem, hot dogy a glitterovou hudbou.

Nebo si představte hru *Grand Theft Auto*, kde se kamera najednou spustí obrazovkou dolů do ulic. Drábounká dvojrozměrná autíčka a zastarale provedené budovy se rázem změní v jako břit

ostrou trojrozměrnou realitu. Chodci, místo aby jen ploše klouzali, se teď doopravdy procházejí po ulicích a domy a stromy na chodnících vrhají ve svitu slunného dne chladivé stíny. To, co si představujete, je (v kostce) *Driver*, nová hra od tvůrců *Destruction Derby 1* a 2. Hra, která přestože pracuje s auty, asfaltem, pneumatikami a volanty, není tak úplně závodní hrou. Jde totiž o první skutečně reálné korzování po ulicích slavných měst pro PlayStation. Najdete tu světlé semaforey, dopravní zácpy i řádný dohled ostražitých poldů. Když zaparkujete, budou kolem vás chodit chodci, auta se budou přesouvat městem, zastavovat u semaforů a chovat se úplně stejně nudně jako ve skutečnosti.

Mezi stovkami neškodných světečnických řidičů však našťástí číhají ničemní zlodušci, kteří všechno trochu rozhýbou - a zdaleka ne nejmenším z nich jste vy. Staňte se Tannerem, tajným policejním agentem, který pátrá po totožnosti jistého Mr Biga (se kterým má nevyřízené účty). Tanner zahodil svůj odznak, uniformu hodil molům a ubytoval se v ošumělém motelu, kde se s ním jeho noví kamarádčkové z podsvětí domlouvají přes záznamník. Hra je výborně namluvená. A je to rafinovaný způsob, jak naservírovat různé cíle motorizovaných misí hráči, který tak poslouchá





VÝROBCE:

Reflection

VYDAVATEL:

GT Interactive

DATUM VYDÁNÍ:

duben

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

STYL:

městský autodrom

[1-2] Policajtům nebude trvat dlouho, než zjistí, že tohle není jen obyčejný taxikář-emigrant. [3] Scény z ulic San Franciska připomínají stejnojmenný seriál. [4] Poldové zvítězí, poté co vám auto rozmlátí na kusy. Horní sloupeček vám ukazuje stav vašeho vozidla. [5-6] Spodní sloupeček ukazuje stupeň zaujatosti a agresivity policie.



POKUD SE VÁM MISE ZAMLouvÁ, PŘIJMĚTE JI A OCTNETE SE PŘÍMO VE SVÉM AUTĚ.

nabídky špinavé práce, jež je zrovna k mání. Každá mise obsahuje propozice, které říkají, že máte zničit protivníkovu auto nebo doručit tajemný balíček a podobně. To, kterou misi si právě vyberete, záleží čistě na vás. Zapnete si záznamník, dozvíte se kolik jste dostali nových vzkazů a jste vyzváni, abyste si je poslechli. Všechno jsou to detaily o výpravách (nebo příležitostech), které jsou Tannerovi nabízeny. Někdy na vás bude čekat jen jediný vzkaz, jindy tu budou tři nebo

čtyři plus nějaký legrační omyl a vzkazy od kamarádů pro osvěžení. Když se vám některá mise zalíbí, přijmete ji a přenesete se do auta před motelem. Jakmile jste ve svém voze, radar (napravo dole) vám ukáže, kam máte zamířit, přičemž zobrazuje i rozmístění policejních hlídek. Někdy mise začíná cestou do garáží, kde váš přítel skládá vozy, ze kterých si můžete vybrat. Vaše rozhodnutí by měla ovlivnit zvolená mise v kombinaci s rychlostí, akcelerací a silou každého auta. Čas od času vás půvabně zamotaná zápleтка hry zavede do garáží zpět, abyste si auto opravili nebo si vybrali lépe.

Některé mise musíte absolvovat v určitém voze. Sem patří například jedna z těch, které se PSM nejvíce líbily, kde ve svém nevině vypadajícím taxíku vyzvednete vůdce nepřátelského gangu a pak s ním musíte prová-

ČISTÝ ÚNIK

V jedné z prvních misí musíte dopravit skupinu zlodějů zpátky na základnu - a cestou musíte unikat policii.



Mise v Miami začínají před tímto motelem. Máte 1 min 17s na to, abyste se dostali k bance. Hod'te sebou!



Zvládnete to za sedm vteřin do limitu. Zloději vám naskáčou do auta a na scéně se objevují poldové.



Ti jsou agresivní a snaží se vás nabourávat. Šlápněte na plyn! S pomocí šipky na mapě najdete místo skryše.



Policajti blokuji svými auty magistrálu, a když se kolem prořítíte, začnou vás pronásledovat. Musíte je setřást.



Pak musíte ještě chvíli klíčkovat a nakonec dorazíte nepozorováni ke skryši. Zaparkujte a máte padla.

PRŮVODCE

Pro případ, že patříte mezi sortu kosmopolitních boháčů, kteří San Francisco a jiná velkoměsta znají jako své boty, se tvůrci hry *Driver* maximálně vynasnažili, abyste se cítili jako doma, a vložili do hry mnohé paměťhodností i strukturu měst. Pro ty, co se naopak ještě za humna nedostali, uvádíme seznam turisticky atraktivních míst, které ve hře najdete. Nezapomeňte je navštívit!

NEW YORK

Známá místa

Staten Island
Wall Street
a financial district
v New Yorku
Washing Square
Park
Madison Square
Park
Union Square
Brooklyn Battery
Tunnel
Brooklyn

Budovy

Empire State
Chrysler Building
General Post Office
Grand Central Stat.
Met Life Building
Washington Arch
Madison Square
Garden
City Hall
Tweed
Courthouse Muni-
cipal Building
World Trade Centre
Times Square
Brooklyn Bridge

MIAMI

Známá místa

South Beach
Ocean Drive
Bal Harbour
Dodge Island
Star Island
MacArthur Cause-
way
Julia Tuttle Cause-
way
Bayside Marina
(s Hard Rock Café)
Miami Beach
Marina Intercoas-
tal waterway
Downtown
Coconut Grove
Coral Gables ▶



[1] Režim Replay vám umožňuje vytvořit si vlastní fantastické filmové sekvence o honičkách v autech. [2] Pokud jste někdy hráli Destruction Derby 2, budete tato klasická auta znát velice důvěrně. [3] Možnosti nastavení kamer ve hře je téměř nekonečné. [4] Grafika je naprosto skvělá, ale hudba a zvuky jsou snad ještě lepší. [5] Tramvaje můžete použít jako krytí před policejními vozy.



CELKEM JE ZDE PLNÝCH 44 MISÍ A ÚSPĚŠNÉ DOKONČENÍ NĚKTERÝCH Z NICH VÁM UMOŽNÍ PŘÍSTUP DO MNOHA DALŠÍCH.

dět všechny možné exotické manévry, které znáte, s cílem pořádně toho člověka vystrašit. „Strachometr“ nahoře na monitoru vám ukazuje, jak moc se bojí. Jiná mise vyžaduje opatrné převezení bedny nitroglycerinu na korbě dodávky. Naneštěstí se o vašem výletu dozví poldové a snaží se vás dostat. Vzniká tak výtečná kombinace zdrhání před policajty (musíte jet jako šílenec) a snahy nenechat si sežehnout záda výbuchem nákladu. A znovu přichází ke slovu měřič, jehož stupnice tentokrát ukazuje otřesy vašeho pokladu.

HONIČKA PODRUHÉ, K LAP

Jednou z nejlepších vlastností hry *Driver* je, že máte k dispozici nástroj pro skvělou analýzu své akce. Na konci každé mise si můžete celý svůj výkon přehrát - pěkně obrázkem po obrázku - nastavovat si kamery a režírovat si svůj akční minifilm, který si pak můžete nahrát na paměťovou kartu.



Nejdříve si nastavte virtuální kameru ve hře. Může být v autě, za autem nebo na pevném stanovišti.



Pak můžete přehrát část, kterou chcete zabírat, z tohoto úhlu. Pokračujete do okamžiku střihu.

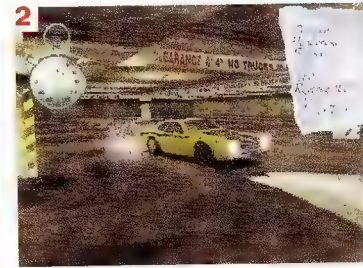


Kamery si můžete přepínat až do konce replaye. Pak si všechno pečlivě uložte, pěkně se usadte a dívejte se.

Celkem je ve hře 44 misí a úspěšné dokončení několika z nich způsobí, že se na vašem přístroji objeví několik dalších. Je možné dostat se od začátku ke konci dokončením 25 misí. Když v nějaké neuspějete, dostanete další šanci. Když ale neuspějete třikrát, jste pro neschopnost ze hry vyřazení a záleží na poslední uložené hře, kam se můžete vrátit.

Na konci závěrečné mise je váš výkon zhodnocen podle poměru vašich úspěchů/neúspěchů a podle vaší výkonnosti, a získáte tak určitou hodnotu, což je systém, který vás bude svádět k dalším a dalším pokusům. Je samozřejmé, že když hrajete podruhé, můžete narazit na úrovně, které jste při prvním hraní vynechali. Přidejte si k tomu minihry (více v rámečku) a máte o práci na několik měsíců postaráno.

To máme auta, zcela ilegální mise a těžkou policejní ostrahu - takže v podstatě jde o *GTA* ve 3D. Nicméně takhle to z mnoha důvodů říct prostě nelze. Když už jednou sedíte v autě, nemůžete ho uprostřed mise vyměnit, takže se nekonají žádné krádeže aut, žádné



[1] Tannerův motel. [2] První mise je testovací. Každý úkol je třeba splnit do minuty.

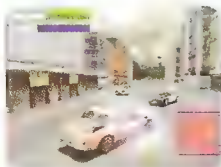
POMŮCKY PRO ŘIDIČE-ŠÍLENCE



vládání auta ve hře *Driver* prostě nemá chybu. Většina vozů v nabídce jsou velké, výkonné káry s vynikajícími jízdními vlastnostmi. Obutí je obvykle ve formě přiléhavých silných pneumatik, jež oceníte při vysokých rychlostech na malém prostoru uliček. Pro snadnější zkrácení těchto divokých strojů zahrnuje ovládání hry *Driver* několik málo konvenčních a užitečných vychytávek.



Tlačítko zapalování zároveň sešlápne pedál plynu = žádné prostoje.



Ruční brzda je nastavena tak, aby usnadnila otočky o 180 stupňů.



Postranní tlačítka = podívat se z doprava a doleva.



Přidržení L1 vám umožní ostřejší zatažení. R1 je klakson.



Obě tlačítka pro pohled do stran = vyklube se z toho pohled zpětný.



[1] Všechna auta jsou po každém nárazu samozřejmě viditelně poškozená. [2] Noční New York. [3] Smyky nechávají na silnici stopy pneumatik. [4-5] Některé úhly v režimu Replay.



pěší útěky před poldy, a už vůbec ne žádné střelení. Vlastně v celé hře nejsou žádné zbraně. Navíc není možné někoho zabít - dokonce ani přejetím. Je to bizarní, ale polygonální, chodci, kteří se motají kolem, přecházejí silnici a užívají si hezkého letního dne po kavárnách, odletí z cesty, jakmile se k nim vaše nebezpečné autíčko přiblíží. Zkusíte sejmut některého člověka, ale on bude létat všude možné kolem, jen vašeho nárazníku se nedotkne ani za nic. Pro ty, kdo se těšili na jatky typu *Grand Theft Auto*, to bude patrně velké zklamání.

Driver totiž není a nechce být *GTA* ve 3D. Jasně že tu najdeme mnohé podobnosti (auta, mise, ilegální činnosti) a možná by *Driver* bez *GTA*, kde se poprvé zfor-

moval styl auta plus zločin, vůbec neexistoval, ale *Driver* si k úspěchu proslavuje svou vlastní cestičku. Pokud *GTA* bylo přístupno od 18 let, i přestože vypadalo jako něco, co vyklopila blbě nažraná kočka, dokážete si představit, jaké cenzuře by musela čelit stejně akční kvalitka, ale vyvedená v nádherném realistickém 3D? Zvlášť vezmeme-li v úvahu možnost vyrobit si v naprosté dokonalém přehrávacím režimu vlastní filmy. *Driver* by se střelením, přejížděním lidí a klototáním krve stal noční můrou pro mnohé méně odolné hráče, rodiče i kritiky. Tvůrci si dali záležet na tom, aby zdůraznili, že je to hra o řízení - vlastně hra o automobilových honičkách - a to, co hře schází z laciné brutality, je více než vyrovnáno skvěle vyvedeným ovládáním,

PRŮVODCE

MIAMI

Budovy:

City Hall
Baltimore Hotel
Nations Bank Tower
Dade County Courthouse
Freedom Tower
Southeast Financial Centre
Fountainbleau
Hilton Hotel (ten s velkým malovaným obloukem po straně)
South Point Tower
Hard Rock Cafe (s otáčející se kytarou na střeše)
Coco Walk Mall

SAN FRANCISCO

Známá místa:

Union Square
China Town
Fisherman's Wharf
Telegraph Hill
Pacific Heights
Downtown
Nob Hill

Budovy:

Trans America Pyramid
Columbus Towers
Coit Tower
Dragons Gate
Arch in China Town
Union Square
Grace Cathedral
Place of Fine Arts
City Hall
Opera House
Ferry Building
Pier 66
Golden Gate Bridge
James Flood Building

LOS ANGELES

Známá místa:

Santa Monica
Beverly Hills
Rodeo Drive
Sunset Blvd
Hollywood Blvd
Pacific Coast Highway
Santa Monica Freeway
Downtown

Budovy:

Mann's Chinese Theatre on Hollywood Boulevard
Westin Bonaventure Hotel
LAX airport



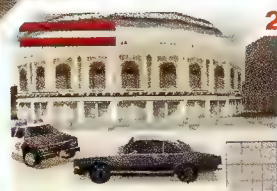


dokonale propracovanou strukturou města a originálně vymyšlenými misemi.

Každé ze čtyř měst ve hře (New York, San Francisco, Los Angeles a Miami) je věrnou maketou (části) svého skutečného protějšku. Hra je nahuštěna do oblasti 30 mil čtverečních (i když mezi jednotlivými městy panuje v rozměrech nepoměr) a obsahuje nejvýznamnější pamětihodnosti a budovy. Pro změnu se odehrávají všechny mise v Los Angeles v noci, což hře poskytuje skvělou příležitost pro předvedení fantastických světelných efektů. A jako by to ještě nestačilo, některé mise se odehrávají za příšerného lijáku, který způsobuje, že se zadek vašeho auta snadno svezde do smyku - a zvlášť v noci - rozvíří krásné odrazy na stále promočenější vozovce.

Příště vám dodáme hratelné demo na našem CD, kde je možné také navíc vidět klipy ze hry, a jeden z nich se právě odehrává v nočních hodinách. Určitě se nezapomeňte na to podívat.

Auta plus města plus mise rovná se celé hromadě zábavy. Už pouhá projížďka městem, kdy třeba jen zevlujete nebo hledáte další práci, v nastavení Take A Ride je sama o sobě úžasná. Mise možná směřují k relativně snadnému úkolu: dojedete z bodu A do bodu B, aniž byste vzbudili pozornost poldů (nebo jim alespoň ujedte, zmátněte je, nechejte je vybourat). Ale ať už to postavíte jakkoliv, nemůžete popřít, že to je hra, která skýtá dokonalou zábavu. Jinak řečeno - nepřestane vás bavit, protože je prostě dokonalá technicky, designem i hratelností. Ve hře *Driver* se můžete prohánět na dálnici v protisměru nebo klikovat mezi stromy v parku i naději, že vyřadíte svého méně zkušeného



(1) Při nárazu z aut létají úlomky. (2) Scénérie je přecpaná různými pamětihodnostmi. Pro všechny fanoušky opery, tohle je Carnegie Hall v New Yorku.

NĚKTERÉ MISE SE ODEHRÁVAJÍ ZA PŘÍŠERNÉHO LIJÁKU, COŽ POCHOPITELNĚ SILNĚ OVLIVNÍ OVLADATELNOST VOZU.

pronásledovatele. Nebo můžete prosvištět nacpanou křižovatkou a na druhé straně hodit otočku o 180 stupňů a vzít to zpátky, a donutit tak poldy riskovat, že to někam napálí. Můžete sledovat ve zpětném zrcátku nevyhnutelný karambol svých nepřátel. Když bez úhony uniknete, je to opravdová slast.

Samozřejmě jedna nebo dvě mise jsou základní šablonou a ostatní se jaksi „opíčí“ (ten zvláštní ukazatel je jednou „strachoměr“, podruhé „ukazatel otřesů“ a tak dále). Struktura misí a jejich větvení však působí natolik hodnověrně, že se skutečně cítíte jako zkorumpované kolečko v obrovském zločineckém soustrojí. Zároveň notnou měrou přispívá k tomu, že vaše touha zažít to ještě jednou neochabne ani po několika opakování hry.

Oblečte si tedy své nejlepší řidičské rukavice, nasadte si zrcadlovky a zkuste si kolo *Drivera*. Slibujeme vám jízdu vašeho života.

Daniel Griffiths

Alternativy...

<i>Driver</i>	9/10
<i>Destruction Derby 2</i>	9/10
<i>Grand Theft Auto</i>	8/10
<i>Destruction Derby</i>	7/10



AUTOŠKOLA PRO ZLOČINCE

Kromě hlavní hry se strukturou misí tady najdete i pět „řidičských“ mini-her. Každá z nich je souborem stále obtížnějších testů, které se odehrávají ve všech čtyřech městech. Váš výkon v každém z nich se promítne na tabuli hodnocení (a je možné ho uložit na paměťovou kartu), takže můžete se svými přáteli soutěžit o lepší čas a snažit se překonat nejlepší dosažená skóre.



Pursuit

Tady musíte v každém ze čtyř měst dohonit a zničit auto, které se vám usilovně snaží uniknout. Čím dříve, tím lépe.



Gateway

Je stejný jako Pursuit, ale tentokrát jste tím pronásledovaným vy. Jak daleko dojedete, než vás policajti chytí?



Cross Town

Vydejte se městem, skrze sérii kontrolních bodů, a když to zvládnete v předepsaném čase, otevře se vám další úroveň.



Trail Blazer

Máte vyměřen čas odpočítávající se k nule, během kterého musíte sebrat červené trojúhelníky na vyznačené trase.



Survival

Jako by z oka vypadl režimu Total Destruction ve hře *Destruction Derby*. Čtyři auta policajti se vás snaží dostat.

VERDIKT

PlayStation
Magazin 13

GRAFIKA:

Úžasně detailní a neuvěřitelně rozmanitá. 10

HRATELNOST:

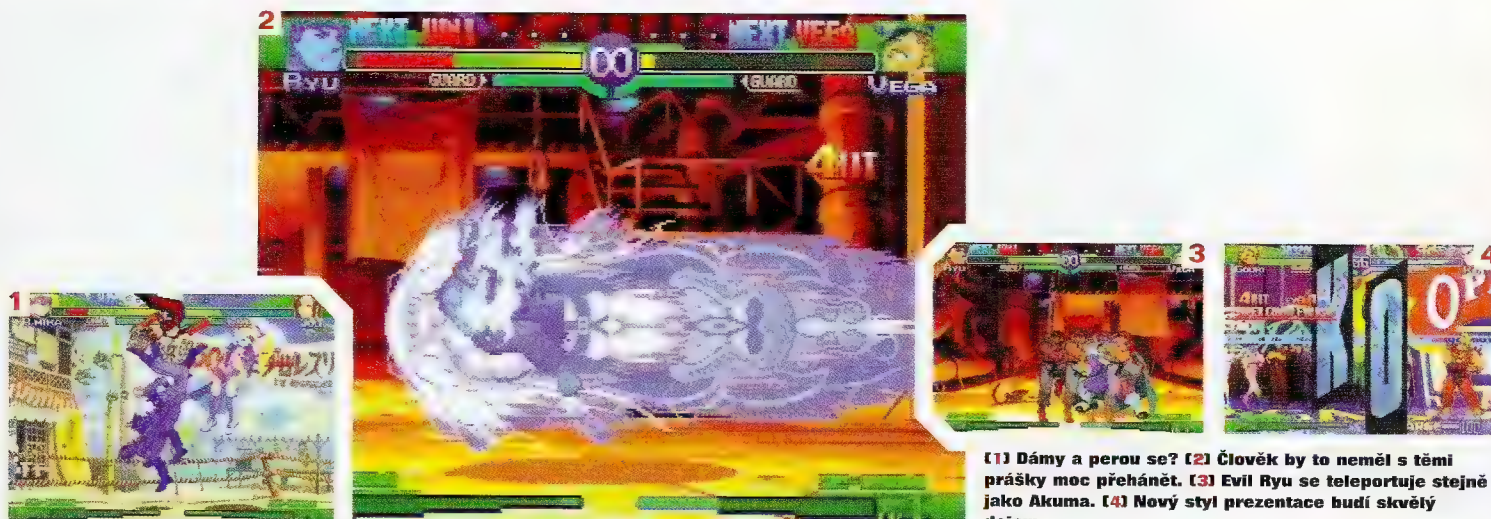
Možná se trochu opakuje, ale stejně je perfektní. 8

ŽIVOTNOST:

Se speciálními volbami je obrovská. 9

V oblasti her, kde hlavní roli hrají automobily, má naprosto nový koncept. Skvěle vypadá a dost dobře se i hraje, takže jí k dokonalosti moc nechybí. Steve McQueen by ji býval miloval.

9
Z DESETI



(1) Dámy a perou se? (2) Člověk by to neměl s těmi prášky moc přehánět. (3) Evíl Ryu se teleportuje stejně jako Akuma. (4) Nový styl prezentace budí skvělý dojem.

Street Fighter Alpha 3

Ken a Ryu. Nerozlučná dvojice homosexuálů,

kteřá již po několik let moderuje zábavnou TV show **Street Fighter Memories!**

Detail kamery na úlisného blondáka, který se culí na kameru a pomrkává levým okem, pravděpodobně aby působil šibalským dojmem. „Zdravíme vlka!“ pronesl britkým hlasem a otočil se k druhé postavě, která se předtím nevešla do záběru. „Nezdravíme medvěda!“ pronesla druhá postava v přiléhavém elastickém úboru, pod kterým se jasně rýsují vypracované bicepsy. Následuje krátká ukázka několika málo bojových postojů, u kterých se kamera obzvláště zajímá o detailní záběry vypracovaných partií. V dolní části TV obrazovky se vyjímají dvě čísla připomínající mobil a slibující mnohé ze zakázaných rozkoší.

„Doufáme, že jsme vám minulý měsíc příliš nechyběli, ale povinnost a již dříve podepsané smlouvy nás odvály na tichomořské ostrovy, kde jsem se účastnil natáčení velkofilmu Stříkačky ve stěhu 12.“ Následuje několik slibných záběrů, které záměrně neodhalují více než hlavu a polovinu krku všech aktérů. „Cestou letadlem,“ navázal úlisný blondák, „jsme si s Ryem říkali, čím bychom Vás asi potěšili v příštím vydání našeho oblíbeného diskusního pořadu. Jasně že nás jako první napadly veselé zážitky z našeho posledního účinkování v *Street Fighterovi Alpha 3*.“ Kamera zabrala druhého aktéra. „Ty nejpi-

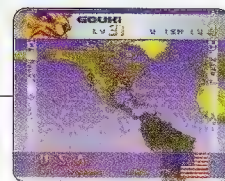
kantnější chvilky si musíme po dohodě s producentem nechat pro sebe, ale i tak toho zbývá opravdu hodně. Producenti slibovali hojnou účast jak starých známých, tak nováčků v oboru, ale skutečnost předčila i naše nejbujnější fantazie.“ Střih kamery na Kena a jeho náhle zrudlý obličej. „Potkali jsme úplně všechny známé, které jsme již dříve přefikli, a nováčci, ti se styděli tak, že byli opravdu k nakousnutí. Ale během několika prvních ran se zmátořili a začali vystrkovat dráčky. Jenže nakonec bylo všechno tak, jak jsme zvyklí. Zmlátili jsme se na jednu hromadu, na finále si počíhal Bison a v domění, že už nemáme dost sil ho taky přefíknout, si nedal pořádně pozor a dostal náklep. Jenže pak klapka a režisér nebyl spokojený, tak jsme jeli nanovo. Prý bylo málo kouzel, žádný combo finishe a takovýhle řečičky.“

Ryu mezitím vstal a ukázal nepřítomnému publiku efektní několikanásobnou kopací otočku ve vzduchu. „Tak jsme museli vytasit naše staré triky a začít nanovo. Jenže to už potom není taková legrace, čím víc kouzel, tím více se toho protivníci učí, a tím jsou tužší. Žádný kecý nepomohly.“

Ke slovu se konečně zase dostal Ken. „No tak jsme se do toho teda dali pořádně. Je pravda, že Jackie Chan je taky borec, ale od nás dostal namalováno. Kombo stíhalo kombo a technické vybavení a zázemí bylo na takové úrovni, že když jsme se pak viděli v hotovém produktu v bedně, nechtěli jsme věřit vlastním tykadlům. Nejen že vypadáme opravdu tak, jak vypadáme“ - následovalo jemné zapření, Ken je i po tak dlouhé době v byznysu stále stydlivý jinoch - „ale kvalita exteriérů a pozadí, ta nám vyrazila dech. Myslíme si svorně oba, že už ze stávajícího hardwaru a podmínek nelze dostat více než toto.“

Ryu mezitím zaujal v druhé části studia výhružnou pozici před neživým panákem oblečeným v maskáčích. „Samozřejmě že se naši pidilové a slídilové, kteří tvrdili, že bychom už mohli přestat,

TY NEJPIKANTNĚJŠÍ CHVILKY SI MUSÍME PO DOHODĚ S PRODUCENTEM NECHAT PRO SEBE, ALE I TAK TOHO ZBÝVÁ HODNĚ.





VÝROBCE:

Capcom

VYDAVATEL:

Virgin

DATUM VYDÁNÍ:

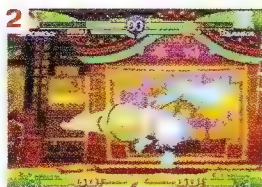
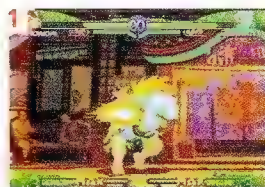
duben

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

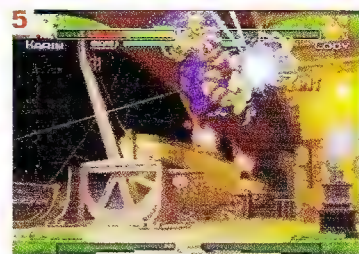
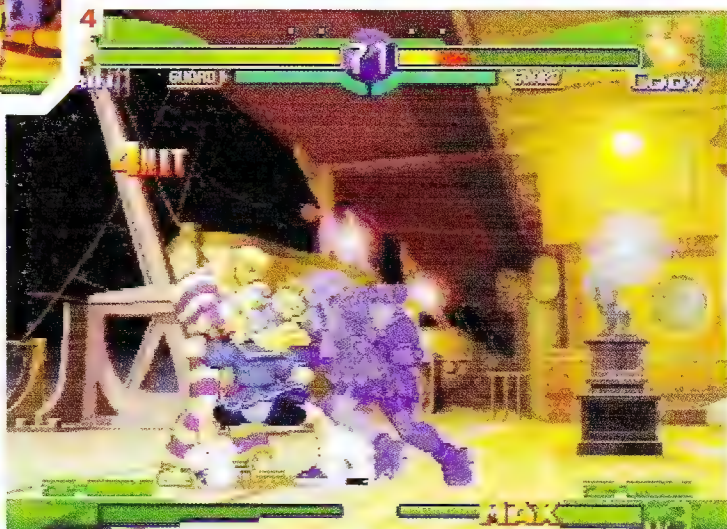
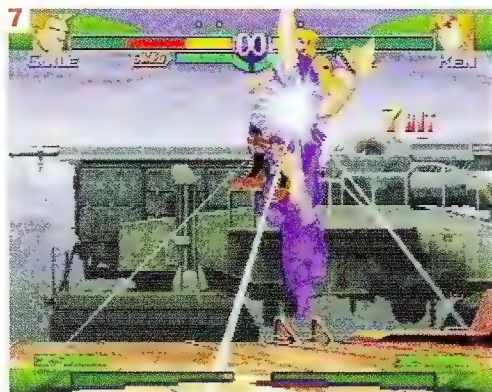
žádné

STYL:

2D bojovka



(1) Blanka útočí na Hondovu hrud'. (2) Honda odpovídá proslulým výpadem Head Ram. (3) Modré stíny znamenají předzvěst nějakého superúderu. (4) Cody je postava, která se objevila i v seriálu Krok za krokem. (5) Cody to schytl. (6) Kenův nový superúder. (7) Kenův starý superúder.



že děláme stále to samé a tak. Tak jsme jim to vysvětlili." Následoval silný kop s otočkou přesně do těch míst, kam byste nechtěli, aby vás někdy někdo kopnul. Slova se rychle ujal Ken, dříve než Ryu provede něco nepředvídatelného. „Protože to není pravda. Naše díla jsou si podobná, ale ne stejná. V každém je opět něco navíc a to, co se minule nelíbilo, je fuč. Tentokrát jsme se zaměřili hlavně na krásné umělecké studie našich těl, které máte šanci shlédnout mezi jednotlivými souboji. A navíc z průzkumů trhu víme, že naše série je v této době již stejně určena určité skupině konzumentů, kteří nám stále fandí a přejí další úspěch. Ti ostatní již nemají šanci nastoupit do dávno rozjetého vlaku. To jsme si alespoň mysleli po dokončení minulého dílu. Jenže ohlas a skutečnost nás vyvedly z omylu. Proto jsme na nováčky mysleli i tentokrát a jen zavilí obhájci konkurenční série Tekken neuznají, že Alpha 3 je jasně jeden z nejhratelnějších soubojů na trhu.

JEN ZAVILÍ OBHÁJCI KONKURENČNÍ SÉRIE **TEKKEN** NEUZNAJÍ, ŽE **ALPHA 3** JE JASNĚ JEDEN Z NEJHRATELNĚJŠÍCH SOUBOJŮ NA TRHU.

A o to nám šlo především! V záběru se bohužel ke vzteku režiséra na chvíli objeví Ryu se spokojeným výrazem, že k němu se dalo velice snadno vyčíst, jak to s tím „především hrátelností“ doopravdy je. Mimo jiné – fanoušci mohli poprvé zahlédnout faldy u břicha, jasně ukazující na přejídání v Habeši.

Oba aktéři stojí objímající se v záběru a cvičenými úsměvy zásobují diváky. „Street Fighter Alpha 3 je právě v prodeji a čekejte od něj přesně to, co od něj čekáte! Nás dva a nějaké ty bitky přesně jako minule.“

Martin Lachtan Kalivoda



Alternativy...

Tekken 3	10/10
Street Fighter Alpha 3	9/10
Street Fighter Alpha 2	8/10

RAGING DEMON

Akuma a Evil Ryu jsou nejohtlivnější postavy ve hře. Raging Demon je neblokovaný super úder, který je vyvolán následující kombinací tlačítek: lehký úder, lehký úder, dopředu, lehký kop a těžký kop. Kombo je třeba zadat maximálně plynule a rychle, vyžaduje spoustu tréninku, a jak ukazují obrázky, stojí za to.



POCKET FIGHTERS

Street Fighter Alpha 3 je jedna z prvních her kompatibilních s PocketStationem. Umožňuje vám, uložit si jakoukoli z postav a poté se o ně starat ve stylu klasického tamagoči. Můžete je navíc trénovat, zvýšit jejich úroveň zkušenosti a poté nahrát zpátky do PlayStation. Jinak ve hře toto umožňuje režim World Tour. Jistě, je to velmi základní věc, ale v nouzi (v autobuse nebo na zastávce) je to mnohem lepší než nic.



PlayStation
Magazin

VERDIKT

GRAFIKA:

Nejllepší, co je ve dvou rozměrech možné. 8

HRATELNOST:

Naprostá dokonalost 10

ŽIVOTNOST:

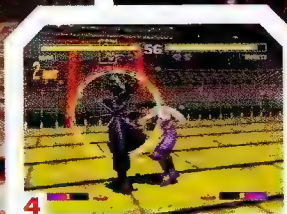
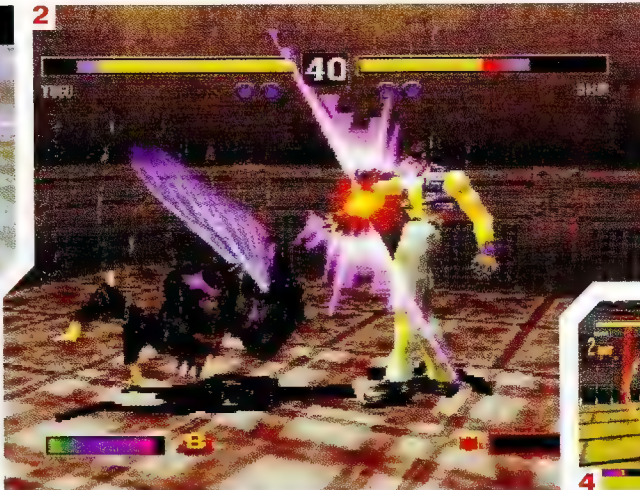
Možná přežije i Tekken3. 10

Jediná věc, která brání těhle věci se stát obrovským hitem, je 2D grafika. Ale pokud přikládáte větší důležitost hrátelnosti než texturovaným polygonům, neváhejte ani chvíli.

9
Z DESETI



1 Jekyll se setkává s Hydem. Krvavý boj, ve kterém platí jen zákony džungle. **2** Jenny se mění z lidské podoby do formy okřídleného hmyzu. **3** Setkání pěstovky v budhistickém provedení se zvířecím kolemem. **4** Laserový útok hlásí zásah.

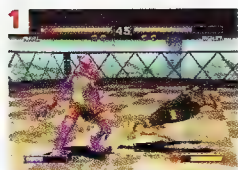


Bloody Roar 2: Bringer Of The New Age

Co jsou tohle za bludy? Žena jménem Alice se promění v králíka, který v surovostech předčí kdejakého démona? Příšerná konina (či spíše zaječina), nebo rodící se klasika žánru?

Mrzout, co nenávidí společnost, dobrosrdečný, zpátečnický založený dědeček, malý, od bláta ušpiněný chlapec dole na ulici. Všichni do jednoho jsou fandové bojovky. Ale existuje skupinka mnohem oddanějších milovníků žánru: samice lidského rodu. Jak to, že ony dokáží škubat ovladačem a umlátit i sedm andělů apokalypsy, aniž by měly sebemenší potuchu o tom, k čemu které tlačítko vlastně slouží? Když jste pak tuhý, tvrdí, že pečlivě uskutečňovaly všechny možné kombinace, jež vedly k vašemu neodvolatelnému zániku. A pak vám to klidně předvedou ještě jednou...

Každopádně se jim bude líbit *Bloody Roar 2*. První díl vyšel zhruba před rokem a inspiroval se vztahem literárních postav Jekylla a Hyda. Jednu chvíli jste byli vkusně oblečená mladička dívka. Pak během okamžiku došlo k proměně v něco bizarního. Náhle jste byli netvo-



1 Podezřelá forma útoku. **2** I ty Brute! **3** Když se fetišisti ujali vlády...





■ VÝROBCE:

Hudson Soft

■ VYDAVATEL:

Virgin

■ DATUM VYDÁNÍ:

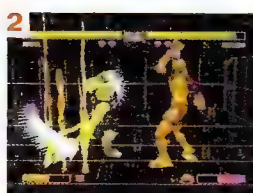
duben

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:

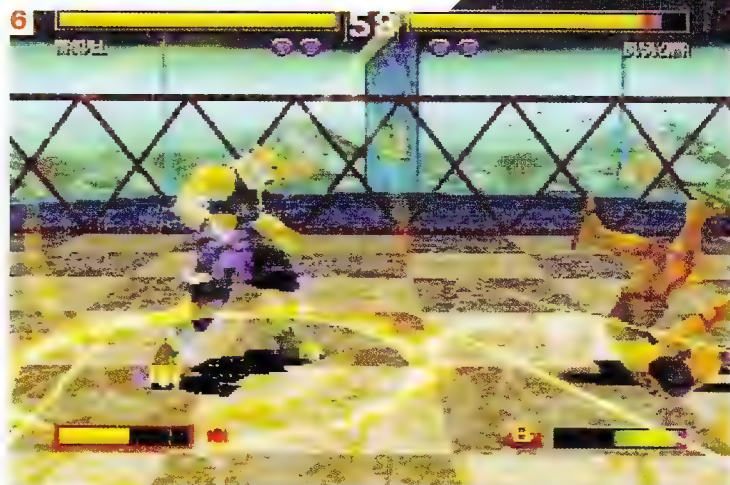
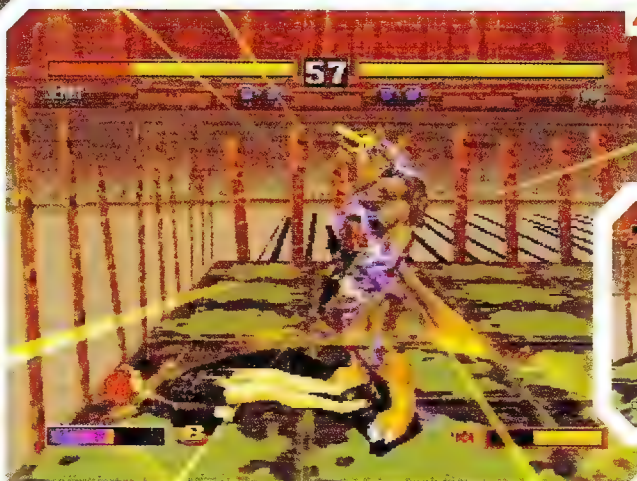
15+

■ STYL:

bojovka

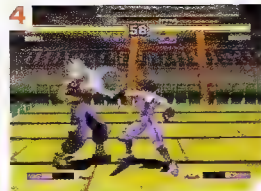
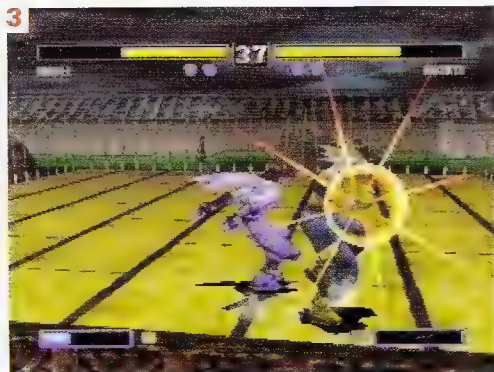


[1] Marvel-leopardice se chystá na svůj souboj s Bakuryou-krtkem. Plamen ve tvaru pletence je příznakem toho, že je přeměna téměř u konce. **[2]** Někdy se věci vymknou kontrole a... **[3]** ...nedopadnou tak, jak je člověk původně zamýšlel. **[4]** Jenny včera chlastala pivo. **[5]** Jenny včera chlastala gin. A Michala ho s whisky. **[6]** Marvel-leopardice je asi nejlepší postava. **[7]** Zajímalo by nás, z čeho se opili tihle dva.



rem vyzbrojeným paznehty a vydechujícím jedovaté plyny. To vše se událo ve jménu rodinné zábavy a mělo to pozoruhodný úspěch. Není tedy divu, že si tvůrci z Hudson Soft vybrali tento námět i pro druhé pokračování s podtitulem *Bringer Of The New Age*. Což je nakonec také důvod, proč jsme se tady sešli. Těm, kteří si vyzkouší polygonální konfrontaci s originálem, bude osazenstvo povědomé. Čtyři postavy z první partičky byly transportovány (mezi nimi i Alice a její králiček) a další byly stvořeny nově na stejných principech.

Výchozí situace je také víceméně stejná. Vstoupíte do ringu, zasypete svého protivníka pěstičkami, kopanci a podobně, dokud se neobjeví písmeno „B“. Pak stisknete tlačítko kruh a hle, svět už není tak pěkné místo pro život, jak se ještě před okamžikem zdál. Mezi netvory na obrazovce jsou netopýr, vlk, hmyz (váženě), leopard, králik, krtek, tygr a jakýsi „polonetvor“. Osazenstvo by nemělo chybu, kdyby zde nechyběla ještě fretka. Dějová omáčka ve stylu Jekylla a Hyda se přenáší i do strategie boje, a sehrává tak důležitou roli. Své zvířecí podoby můžete nabýt až ve chvíli, kdy pruh „beast“ dosáhne urči-



1) Nešáhej mi na zadek, ty sprostáku! 2) V lidské podobě lze přemoci netvora jen zřídka. Ale někdy se podaří vcelku slušný kopanec do chlupatého kukuče a ten stojí za to. 3) Tohle není asi ten úplně nejvhodnější okamžik na předvedení speciálního útoku, že ne? 4) Úder palcem do palce je tradiční součástí mnoha bojovek. 5) Krtek se vytáhl.



tého bodu. Když si ale počkáte a necháte sloupec ještě narůstat, bude se vám zvyšovat rezervní síla. Čím déle však čekáte, tím je pravděpodobnější, že zemřete pod svou lidskou maskou. Jako zvíře nemůžete bojovat věčně, protože sloupec beast odolá pouze určité míře poškození. Výběr nejvhodnějšího okamžiku pro proměnu je, při vědomí znatelného zvýšení síly ve zvířecím modu, tedy na vás.

Hra naštěstí disponuje značným arzenálem rozmanitých pohybů. Když například ženská postava Marvel prodělá přeměnu na leoparda, může zuby stisknout oponentův krk. A hned vás musíme varovat, je to mimořádně surový okamžik. Animace je též velice pěkná, a i když *Bloody Roar 2* není tak úplně připraven postavit se třeba proti *Tekken 3*, je to přeci jen možná alternativa. Systém ovládání je intuitivní a dobře reaguje jak při lidském, tak i při zvířecím přetváření. Váha, výška a atletická hbitost se u jednotlivých postav liší. Naneštěstí se se všemi těmi monstry opravdu neztotožníte. Přestože postavy mají své druhé já, chybí zde ono včítění se do jejich situace, tak jako to lze zažít třeba u postavy Law ve hře *Tekken*.

ZVÍŘECÍ PODOBY MŮŽETE NABÝT VE CHVÍLI, KDY PRUH „BEAST“ DOSÁHNE URČITÉHO BODU. KDYŽ NECHÁTE SLOUPEC NARŮSTAT, BUDE SE VÁM ZVYŠOVAT REZERVNÍ SÍLA...

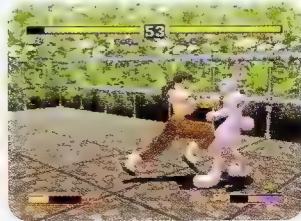
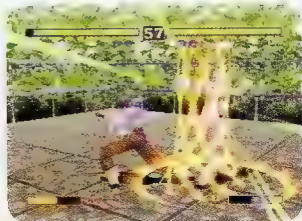
Možná to lze dávat za vinu nedostatku různých bojových stylů. Možná je to kvůli tomu, že se vše odehrává tak ztraceně rychle. Ale nejspíš to je jen věc vkusu. Možná, že si zamilujete Stunovu hmyzí podobu, Longa alias tygra či netopýra, který se kdysi jmenoval Jenny. Bojujete-li s prvním „vtělením“ této hry, není bezpodmínečně nutné okamžitě kupovat její pokračování (na rozdíl od řekněme série *Tekken* - už zaslé). Není však sporu o tom, že Hudsoni ví, jak si zájem virtuálních bojovníků zajistit. Netvoří do ringu vnáší malinký strategický aspekt, který hru *Bloody Roar 2* staví mezi (či alespoň poblíž) ty nejlepší. Takže *Bloody Roar 2*: je to tak trochu zvíře.

Steve Bradley



VEMTE DO ZAJEČÍCH...

Tohle je Alice. Nerozčilujte Alici. Nechcete přece Alici naštvat, že ne? Ale vy jí štvete. Vytáčíte ji. Alice je strašný cholerik. Otáčí se, blesk, plesk, bum a... už je pozdě!



Alternativy...

<i>Tekken 3</i>	10/10
<i>Street Fighter EX+Alpha</i>	9/10
<i>Soul Blade</i>	8/10
<i>Bloody Roar 2</i>	8/10

VERDIKT

- GRAFIKA: Tyhle polygony sešival moc šikovný krejčí. 8
- HRATELNOST: Ďábelsky rychlá, ale trochu jednorozměrná. 7
- ŽIVOTNOST: Nastavení skýtají osm úrovní obtížnosti. 8

Hezký, rychlý a intuitivní boj. A v okamžiku, kdy na scénu nastoupí zvířata, stává se z *Bloody Roar 2* nádherný festival polygonové dravosti a divoké surovosti.

8
Z DESETI



Rally Cross 2

Divoké jízdy v divoké přírodě jsou legrace. Fakt je, že kdyby byly na divokém praseti, bylo by to o něco zábavnější.

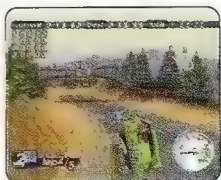


(1-2) Tajemství temného hvozdů. (3-4) Příliš rychlá zatáčecí reakce, dále pak zátíží se startem.

patří spíše k těm sušším. Tomu odpovídá i nijak přelomová (to bylo hezky diplomaticky řečeno) grafika.

Jediné, co se dá bez rozpaků pochválit, je svižně drtivý rockový soundtrack, který vám každým svým střelbitě chrleným kytarovým riffem vtluče do hlavy, že tohle je prostě totálně strhující adrenalinová jízda a že si to fest užíváte. Je poměrně přesvědčivý, takže chvíli by se mu dalo věřit (zejména, když si člověk přepne na režim s lákavým názvem „suicide“, ve kterém si vaši počítačová protihráči libují v brutálních čelních srážkách), ale už po krátkém čase se vaše oči potáhnou přemýšlivou mázdrou a člověk začne hloubat o tom, že ona vlastně taková úplně hladká šedá silnice má taky něco do sebe. Zvláště když se vyskytuje v hrách, jako je třeba *Gran Turismo*.

Štěpán Kopřiva



Každý člověk má občas plnou protězu trapné rovnosti betonových silnic a zatouží po troše toho crossu. Jízdní dráha jako roleta, vůkol zběsilá mother příroda, kolem silnice provokativně rozestavěné stroje, do kterých se dá pěkně narážet, ptáčkové cvrkají (to není moje delirická představa zeleného pekla, v *Rally Cross 2* je opravdu můžete chvílemi zaslechnout), motor džípu řve, bláto lítá, prostě nedělní procházka, jako když vyhnuje. Bohužel *Rally Cross 2* není tak úplně tím pravým titulem, který je schopen zasytit crossové vakuum, které cítíme ve svých srdcích. Největší problém je asi v ovládání. Je až nepřírozeně citlivé, řízení neklade žádný odpor, stačí ťuknout, a už letíte do lesa si pokecat s veverkami. Terénní automobily (kterých mimochodem nemáte nějak moc oslňující výběr) reagují s nepřírozeně počítačovou rychlostí, čímž vzniká dojem fantomovosti, těžce vyhlížející hranatá vozidla v rozporu se svým zjevem nemají žádnou váhu ani setrvačnost. Fyzikální model je zkrátka trochu hnutý - což by sice zas tak nevadilo, kdyby *Rally Cross 2* nabízel aspoň špetku z nadupaných zábavnostních orgií, v nichž si libují hry, které se rozhodly plánovaně se vybudnout na realitu. Jenže to se nestalo, tahle gamesa



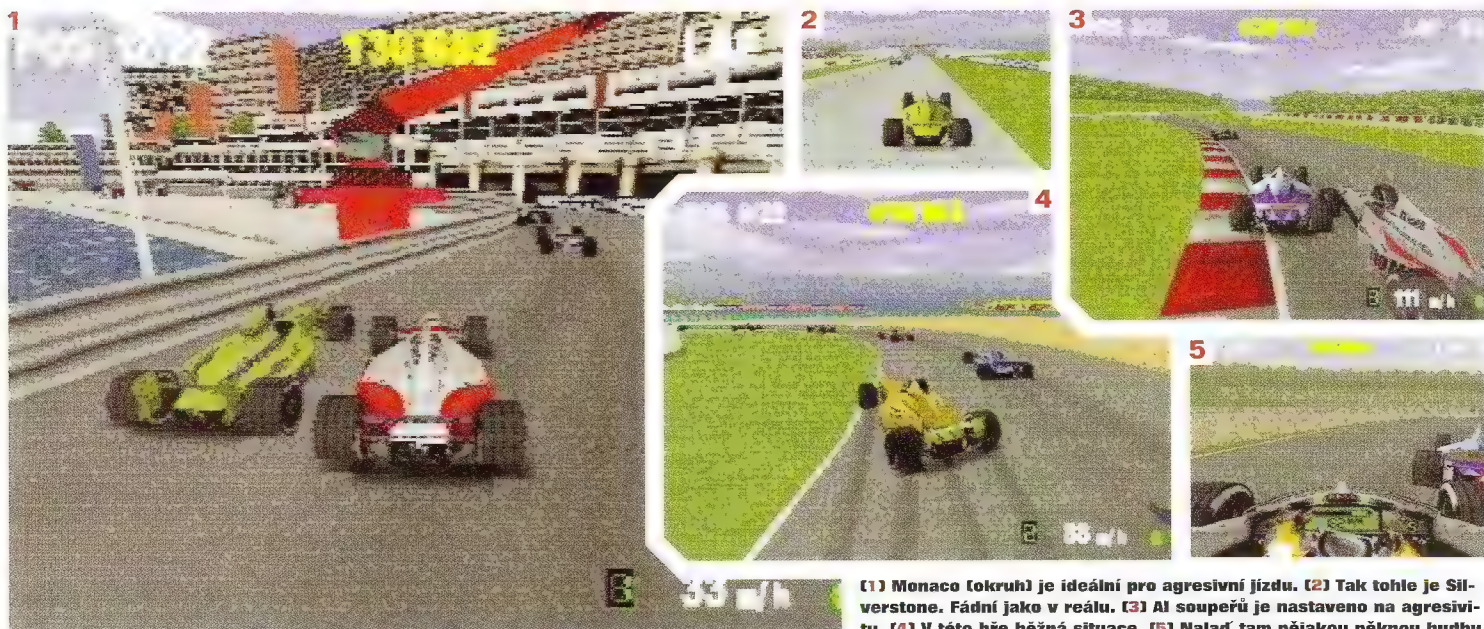
(1) Tohle auto, to je hrana. (2) Tunelování.

Alternativy...

<i>Gran Turismo</i>	10/10
<i>Colin McRae Rally</i>	9/10
<i>TOCA</i>	9/10
<i>V-Rally</i>	9/10
<i>Max Power Racing</i>	7/10
<i>Rally Cross 2</i>	8/10

VERDIKT

- GRAFIKA: Uspokojivá, leč chvílemi kubistická. **6**
- HRATELNOST: Radostná, leč nijak strhující. **7**
- ŽIVOTNOST: Poměrně vysoký koeficient poločasů rozpadu. **6**



[1] Monaco (okruh) je ideální pro agresivní jízdu. [2] Tak tohle je Silverstone. Fádni jako v reálu. [3] AI soupeřů je nastaveno na agresivitu. [4] V této hře běžná situace. [5] Nalad' tam nějakou pěknou hudbu.

Racing Simulation Monaco Grand Prix

Pohled do zrcátka, brzdy... mantinel. Tento nový automobilový simulátor vás někdy může dohnat k zoufalství.

Otázka: stojí *Monaco GP* skutečně za ty nervy, když se do cíle stejně doplazíte jako poslední?

Jsou-li rallye hry pro drsnější typy a futuristické závodní hry zase po budoucí kosmonauty, pak simulátory F1 jsou dělané pro totální masochisty. Nakonec, sami se znáte nejlíp. Raději tisíckrát vyletíte z trati a pak s úžasem v hlase pronesete: „Ale není to jako ve skutečnosti?“, než by jste se bezpečně točili zatáčkami padesátkou. *Monaco GP* je hra, která vám zejména v simulačním režimu poskytne všechnu tu drsnou, nekompromisní realnost, po jaké asi toužíte. Přesto opravdoví nadšenci ef-jedniček budou asi zklamáni, neboť zde nenajdou jména skutečných jezdců a týmů. Naštěstí i na toto tvůrci hry pamatovali, a tak součástí hry je i možnost jména jezdce měnit - Darina Milla si tak můžete předělat na no

třeba Alesiho. Poněkud větší problémy už jsou s nastavením auta. Na obrazovce totiž sice najdete možnosti, jak změnit výšku vozidla nebo nastavení spoilerů, ale vyznat se v tom není žádná švanda (mnohem přehlednější by bylo uvádět toto nastavení v procentech). Naštěstí zde zůstaly zachovány charakteristiky všech 16 okruhů. Monaco si tak podrželo svůj proslulý tunel

KAMARÁDŠOFT

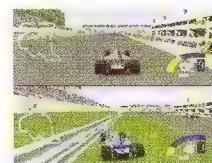
Tím nejlepším, co *Monaco GP* nabízí, je velký počet způsobů, jak si zahrát proti kamarádům. Je zde například dobrý režim rozdělené obrazovky, který, přestože má drobné grafické vady, se stále jeví jako nejlepší režim pro dva hráče v oblasti formulových simulátorů. Pak zde máte možnost rozdat si to na dvou PlayStationech a dvou televizích, tedy budete-li mít dvě kopie hry a propojovací kabel. A pak zde je ještě šance použít režim rozdělené obrazovky na obou takto propojených televizích. Skvělé je to zejména v režimu Arcade.



Dva PlayStation, dvě hry a hrajete čtyři najednou.



Až projede kolem, zařvete na něj: Nazdárek!



A když je soupeř v trávě, smějte se démonicky.



[1-2] V režimu Championship stačí minimální nepozornost a přijde krutý trest.



VÝROBCE:

Ubi Soft

VYDAVATEL:

Ubi Soft

DATUM VYDÁNÍ:

duben

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

STYL:

závodní (F1)

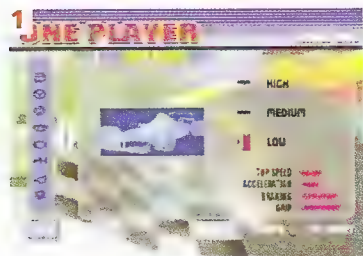


[1] Damon je stejně blbý jméno. [2] Arkádový režim: vše je dovoleno.
[3] Největší zábava v Arcada se dostaví při tomto pohledu.

NĚKDY PŘIBRZDÍTE AŽ NA PADESÁTKU, PŘESTO ZATÁČKU NEPROJEDETE - STAČÍ TOTIŽ MALÁ CHYBIČKA A LETÍTE MIMO, VSTRČÍ HRŮZNÉ PÍSEČNÉ PASTI.

a nebezpečné zatáčky, Brazílie má dlouhá stoupání a příkrá klesání. Okruhy jsou vůbec velice dobře propočítané a v tomto ohledu zahanbí i Formula 1 '98. Jenže co čert nechtěl, problém je s auty. Zblízka vypadají hodně dobře, ale jakmile se vám trochu vzdálí, jsou z nich jenom nějaké barevné fleky.

Monaco GP může vyvolat pocity nostalgie. Mnozí si totiž vzpomenu na své začátky s Formula 1, na to, jak se beznadějně točili po trávníku kolem trati a připadali si jako beznohý kůň pokoušející se vyhrát liverpoolskou steeplechase. Přeci jen po nějakém čase přijdete na to,



SIMULÁTOR-LEGENDA

Některé závodní hry upadnou v zapomnění překonány novými tituly, jiné se naopak jeví rok od roku lepší. Takovou je právě F1 '97, tedy hra, která byla ve své době graficky hodně napřed. Nevadí, že zde byla auta a piloti ze sezóny '96. Člověk měl prostě pocit, že se stále může zlepšovat. Mohli jste se stát Katayamou, pilně trénovat a nakonec to Hilovi, Schumacherovi a Alesimu pořádně nandat. Byla to skvělá hra a v její stínu vypadají následníci o to hůře.

jak brzdít bez smyku, jak projíždět zatáčky a udržet auto rovně na silnici. Potíž spočívá v tom, že v Monaco GP tyto dovednosti stejně nebudou příliš platné. Někdy přibrzdíte až na padesátku, přesto zatáčku neprojedete - stačí totiž malá chybička a letíte mimo, vstrčíte hrůznou písečnou past. "Jedeš špatně," zaječí vám do uší chlapek z boxů a v horní části obrazovky se objeví vlajka - ještě párkrát a máte po závodě. Jako úleva potom působí režim Arcade. To můžete narážet do soupeřů, přejíždět přes trávu, a přesto si stále držet první pozici. Tento režim je krásně shovivavý a působí jako jistá protiváha neuvěřitelně obtížného simulačního režimu. Zde vám naopak projde snad opravdu vše. Právým požitkem je jezdit v tomto režimu s pohledem z kokpitu - můžete provádět jednu zakázanou věc za druhou, a po černé vlajce nikde ani stopa.

I přes některé menší nedostatky (kam se poděl komentář?) a nerealistický arkádový vzhled má tato hra rozhodně větší kvality než značně nepovedená F1 '98. Problém je v tom, že po roce a půl stále nedokáže „trumfnout“ F1 '97. A tak se zdá, že legenda z předložského roku stále ještě nějaký čas zůstane nepřekonána.

Pete Wilton

Alternativy...

Formula 1 '97	9/10
Monaco GP	7/10
Formula 1 '98	7/10
Formula Kart: SE	7/10



[1] Nastavení parametrů: krajně nepřehledná záležitost.
[2] Wrong way. [3] Předjíždění v tunelu, to mám rád.

VERDIKT

- GRAFIKA: Trati jsou slušné, ale chtěly by doladit. 8
- HRATELNOST: Hraje se obtížně, někdy až stupidně náročná. 7
- ŽIVOTNOST: Dlouhá, ale pouze pro ef-jedničkové fanatiky. 7



Street Skater

Podlitiny na loktech, rozdrčené kotníky, kalhoty naruby, naražené kostrče, rozervané ponožky, krvácející oči. Ještě pořád máte zájem?

Některé žánry čekají na slušnou hru už pěkně dlouho. Letové simulátory, závodění motorek, sporty budoucnosti. K těm nejzasloužilejším v oboru čekatelů patří bezpochyby podivné odvětví pouličního skateboardingu. Komu by se nelíbilo kalit si to dolů po sjezdovce, porážet staré břídily na lyžích a předvádět 1080 stupňové otočky, dokud všem čumilům neupadnou zmrzlé prsty? Nám určitě jo. Ale nahradte sněhové vločky okruhy na ulicích budoucnosti a dostanete nanejvýš neuspokojivé produkty typu *Streak* a *Psydahek*. Pokud narazíte na něco, jako je *ESPN: Extreme Sports*, můžete mluvit o štěstí. Prostě v kombinaci prkno + suchá zem se moc skvělého ještě na PlayStationu neurodilo. To je důvod, proč PSM poklekne na chrániče kolena a bude uctívat *Street Skater*, první titul, který se úspěšně snaží udělat na téma skejtvání pořádnou hru a nikoli pořádnou nudu.

Pokud bude posuzován jen podle vzhledu, zástupy příznivců si asi nezíská. Kostrbatá, buranská a trhavá, to jsou adjektiva, která vám vytanou v souvislosti s jeho grafikou na mysli. Nicméně – okázalé trasy kombinují purpurové rampy, rozmanité billboardy a neonové nápisy zářící na pozadí žlutých cihlových zdí. Když se rozjedete na skateboardu, odhalí se bohatství těchto tras se spoustou říms a kolejí, po kterých můžete jezdit, vodních nástrah, kterým se musíte vyhýbat, zdi, které budete muset překonat, a (přírozně) všech možných ramp, na kterých se budete moci vyřádit. Všechny možné parádičky se provádějí pomocí dvou jednoduchých klepnutí na tlačítka, nejprve pro výskok a pak si směrovými tlačítky zvolíte nuanci, po které zrovna toužíte. Abyste pokořili kteroukoliv z tras, budete potřebovat dosáhnout jak slušného skóre,

které se přičítá podle předvedených triků, tak dobrého času. Takže celá hra je o vyvážení rychlosti a získávání bodů. Zpočátku se budou zdát vaše možnosti něco pořádného předvést až hrozivě omezené, budete se moci pobavit jen občasnou roznožkou nebo slabým přemetem ve vzduchu. Ale jak

budete postupně dobývat další tratě, dostane se vám nejen příležitosti vylepšit si svoji skejtáckou statistiku, ale půjdou nahoru i vaše dovednosti a vy budete moci předvádět stále komplikovanější vzdušné manévry. Jedinou malinkou zapeklitostí tohoto systému je, že když nemáte samostatná tlačítka pro otočky, přemetů nebo roznožky, omezuje to vaši tvořivost – místo toho se rozmanitost pohybu vytváří tím, do jaké výšky a jak rychle vyskočíte.

Možná vás bude také rozčilovat, že tu chybí tlačítko pro prudké zatočení (jako v *Cool Boarders*), v důsledku čehož vaši boarderři musí při otočce opsat poměrně velký kruh.

To, co však ve *Street Skateeru* skutečně skřípe, nejsou ani tak technické nedokonalosti, jako spíš nedostatek tratí. Kvůli pouhým třem silničním trasám (se zrcadlovými verzemi) plus U-rampě, Bowlu a Big Airu asi blahem zrovna slihtat nebudete. Je zábavná, hratelná, náročná a vzrušující, ale je jí neuvěřitelně malá dávka.

Pete Wilton



[1] Své nejlepší kousky si schovejte na závěrečný gigantický skok. [2] Parádičky, ale máte pane vůbec zdravotní pojištění? [3] Velká obrazovka. [4] Když se přikročíte, pojedete rychleji. [5] Při pádu zbrátcíte body.

VERDIKT

- GRAFIKA: Samá nehezka jizva a šrám, ale nějak záhadně funguje. 6
- HRATELNOST: Jednoduchá a poměrně rychle návyková. 8
- ŽIVOTNOST: Na nevelký počet tras má slušnou výdrž. 8

Na suché zemi se vyrovná se samotným *Cool Boarders 2* i přes to, že je na tom bídně se vzhledem a trasami. Rozhodně solidní pokus o arkádu.

8
Z DESETI

ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

Přečíst si recenzi o nějaké pěkné hře není špatné. Zahrát si demo verzi také celkem ujde. Ale asi budete všichni souhlasit, že nejlepší je zahrát plnou hru. A opět jsou tu možnosti: můžete si hru koupit za drahý peníz, nebo ji získat zadarmo. Lepší je jaksí ta druhá, že ano? Pokud nemáte po ruce nějakého mecenáše, který by vám čas od času hry kupoval jako dárek, pak tu je ještě jedna možnost: zúčastnit se naší soutěže a **PLNĚ HRY VYHRÁT!**

O CO SE HRAJE?

Tentokrát je výběr trochu pestřejší než obvykle...

3x Colony Wars Vengeance
2x Everybody's Golf
2x Music

2x Spice World
1x Tomb Raider 3
1x Pitfall
1x Primal Rage

1x A Bug's Life
Dohromady třináct kousků.

JAK SE ZÚČASNIT?

Splňte zadaný úkol, odpovědi napište na korespondenční lístek, zašlete před uzávěrkou soutěže na adresu redakce a pak se tři krát denně po jídle modlete, aby vás naše naprosto nestranná, k tomu určená pracovnice vylosovala. Ještě abychom nezapomněli: pro snadnější orientaci lístek opatřete heslem „Šťastná 13/PSM 13“.

OTÁZKY

Již podruhé jsme pro vás připravili pěti deformovaných nebo jinak zkrácených screenshotů z playstationových her. Stačí uhodnout, které to jsou.

UZÁVĚRKA

20. květen 1999. Ani den navíc.

GAME
Line

Adresa sponzora

(není určena k zaslání odpovědi):

Game Line

Merhautova 161

613 00 Brno





■ VÝROBCE:

Ghost Ghost

■ VYDAVATEL:

Grolier

■ DATUM VYDÁNÍ:

březen

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:

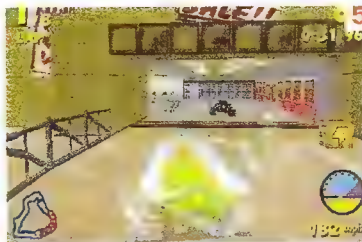
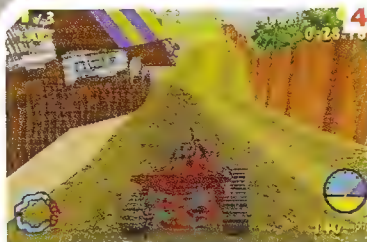
žádné

■ STYL:

závodní (tanky)

Tank Racer

A co takhle místo závodních aut tanky? Děsnej nápad, ale proč ne?



[1] Vizuálně je to sexy asi jako důchodce v bačkorách, ale na hrani je to docela legrace. **[2-5]** Tank Racer - svět power-upů a děl.

Když se celá ta obrylená brigáda navlečená do bílých kancelářských plášťů poprvé dala dohromady, asi nepřemýšlela o tom, jestli tanky budou mít nastavitelné parametry, nebo ne. Ale diskuse na téma možnosti jak střílet po soupeři a eventuálně ho poslat do pekla? Ano, to zcela jistě. Projíždět zatáčkami stopadesátkou? No, to možná ne. Jedno je každopádně jisté - hlavní hvězdy této hry - kovové válečné kraksny s otočnými děly - postrádají všechn ten půvab, který nás zejména v dětství jako malé militaristy tolik zaujal. Týhle mašinky dosahují rychlosti srovnatelné se závodními auty, pohybují se, jako kdyby byly ze superlehkých slitin, a jdou do smyků způsobem, jakým to u tanků nevídáme. Co tedy zbývá z mýtu o pancéřových pásavcích? No samozřejmě falická síla skrývající se v jejich věži!

V kterémkoli okamžiku hry můžete pohybovat svým oheň chrlícím údem a oddělat nejbližšího soupeře. Kdyby to bylo vše, co hra nabízí, byla by to pochopitelně celkem nuda (tj. nechali byste soupeře předjet a pak ho oddělali, tak byste pokračovali, až by nezbyl žádný). Proto je zásah pouze na chvíli dezorientuje.

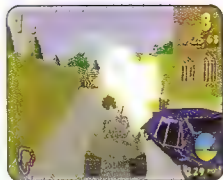
Další věc, na kterou se tanky nějak od přirozenosti hodí, to je bourání všeho možného. Tratě jsou plné zničitelné scénérie a lze rozhodně s uspokojením strávit pár hodin předěláváním aut, domů a nevinné přírody na dvojrozměrné objekty. Přesto celé toto bizarní ladění nikterak nepřekáží spádu závodů. Je zde i možnost roz-

dat si to proti kamarádovi. Problém je s grafikou, která je přímo tragická. Vypadá to jedním slovem hrozně. Okolí tratě nabývá na tvarech teprve tehdy, když se k ní přiblížíte skoro nadosah. Je to prostě asi stejná bomba jako svět, který jste dostali k vánocům od babičky. Nicméně byla by škoda, kdyby playstationový národ ohnul nad hrou nos jenom pro tohle. I když má hodně velké rezervy, působí jaksí rozkošně. Vždyť první Mad Max také nebyl žádná technologicky dokonalá záležitost, přesto dokáže chytit i dnes. Takže Tank Racer by se klidně mohl stát kulturní záležitostí pro malé recesisty.

Kieren Gillen

Alternativy...

Circuit Breakers	9/10
Micro Machines	9/10
Road Rash 3D	7/10
Tank Racer	8/10



[1-2] Nejdřív se musíte dotáhnout na dostřel a pak... BUM!

VERDIKT

■ GRAFIKA:

Nedokonalá až trapně amaterská. 4

■ HRATELNOST:

Bláznivá a zábavná. 6

■ ŽIVOTNOST:

Dobrý je režim pro více hráčů. 6

Je to novátorská závodní hra a má neodolatelné kouzlo. Stačí se nedívat na grafiku (ale jak to probíhá udělat, že?) a užijete si, ba co více, naplní vás rozkoší.



■ VÝROBCE:	Universal Interactive	■ VYDAVATEL:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	březen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žadné
		■ STYL:	závodní

Running Wild

Závodní hra, kde nenajdete žádná auta, letadla nebo motorky.

Tady se běhá po vlastních. Po vlastních kopytech.



[1] Splašený slon by rád posvačil, ale zřejmě utře chobot. [2] Občas se v téhle hře i skáče. Když se zrovna neběhá. [3] Zdravá soutěživost. [4] Nezdravá soutěživost.

Buddhisti věří v přetělování. Universal Interactive ve taky. Proto přichází s pár zvířaty, do kterých se můžete vžít. Třeba slon. Takové pěkné zvíře. Velké. Má uši. A taky chobot. A tetování a jmenuje se Boris. Nebo panda. Takové pěkné zvíře. Malé. Má uši. A taky oči. A jmenuje se Mei Ling a umí kung-fu. Nebo býk s toreadorskou uniformou. No, nechme toho, mohl bych to do vás hustit ještě nějakou chvíli, nevynesl jsem totiž ani zdaleka všechny trumfy zvířetníku *Running Wild*. To je totiž hra onoho poměrně řídkého druhu „pretěky běžící zvíře“.

Zvěř je to pochopitelně oblečená, psychologicky jemně odlišená dle svých typických charakterových vlastností a úplně hotová do závodního běhání v různých překárných prostředích - v Arktidě, kde to sakra klouže a na člověka se vrhají sněžné twistery, po úpatí sopek, kde vás láva rozpálí do komunistického nachu, v poušti, kde jsou v cestě všelijaké ty zajímavé kaktusy, a všemožně jinde. Přesvědčte se sami. Stačí si jen vybrat běžícího savce, který je vaší pumpě nejbližší, a zakleknout do startovacího bloku. Při cestě, která se před vaší figurou odvíjí v pseudo3D (nemáte možnost svobodné-

ho pohybu, maximálně si na křižovatkách můžete vybrat ze dvou cest), se můžete vřhat po různých bonusech, sbírat body nebo se nechat urychlovat kvíčícími šipkami, popřípadě se pokoušet zmasit své spoluběžce, a v cíli tak šťastně funět jako první. Rychlost se načítá, takže pokud zvládnete svou postavu natolik, abyste nonstop nenaráželi, vyplatí se vybrat si zvíře, které má sice slabší akceleraci, ale zato dokáže převálcovat konkurenty jedním šlápnutím.

Celkově to trochu připomíná některé „jezdící“ sekvence z *Crashe Bandicoota*, ale zatímco tam to coby příjemná změna v herním systému fungovalo, jako základní motiv celé hry se to jeví být docela chudoňské. Upřímně řečeno, nechápu, proč vlastně k téhle faunoinovaci, která je osou celého *Running Wild*, došlo, proč byla osvědčená mechanická vozítka nahrazena rádobý cool oháklými živočichy.

Štěpán Kopřiva



Alternativy...

<i>Circuit Breakers</i>	9/10
<i>Rage Racer</i>	9/10
<i>Micro Machines</i>	9/10
<i>Need For Speed</i>	7/10
<i>Running Wild</i>	5/10

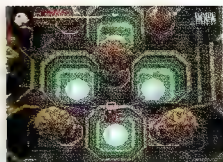
VERDIKT

- GRAFIKA: Jde to, přesvědčivé zátylky různých živočišných druhů. 5
- HRATELNOST: Běhání není příliš složité činnost, skoky taky ne. 7
- ŽIVOTNOST: Velká, ale nic těžšího, což působí příjemně. 7

Retro force Rugrats

Výrobce: Psychonis
Vydavatel: Psychonis
Datum vydání: březen
Styl: střílečka

Retro Force je docela obyčejná, velmi základní střílečka s několika málo pěknými prvky. Akce tu probíhá poměrně plynule, mozek se příliš neunaví a občas se člověk i zasměje. Kromě toho všeho se hra vyznačuje také stylizovanou a poutavou grafikou. Největší potíž ovšem je, že hra naprosto ztrácí na poli originality. Věřte, už tolikrát jste hráli něco podobného (stejného), že vás hra možná unaví hned při prvním setkání.



VERDIKT

- GRAFIKA: Hezká s hezkým a podivným stylem. **6**
- HRATELNOST: Zábava na omezenou dobu. **5**
- ŽIVOTNOST: Střílečka bez hloubky nevydrží dlouho. **5**

5
Z DESETI

Swing

Výrobce: Software 2000
Vydavatel: Software 2000
Datum vydání: duben
Styl: logická



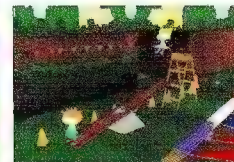
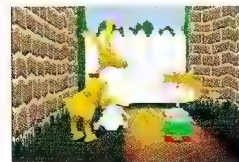
VERDIKT

- GRAFIKA: Nemí krasná, ale přehledná. **5**
- HRATELNOST: Extrémně obtížná, ale velmi dobrá. **7**
- ŽIVOTNOST: Pár minut, jinak dlouhé měsíce. **6**

6
Z DESETI

Výrobce: N-Space
Vydavatel: THQ
Datum vydání: v prodeji
Styl: adventura

Videoherní panici, kteří si tuto hru (a k tomu PlayStation) pořídí jenom kvůli svým oblíbeným seriálovým postavčkám, možná budou spokojeni, ne však kterýkoli hráč. Ten totiž záhy prohlédne nedokonalost a prvoplánovou povahu této rádobý adventury. Jediný, kdo by mohl vzdáleně zvažovat koupi této hry, je tatínek tříleté ratolesti, kterou by pak ovšem musel bavit v těžkých mukách s touto hrou.



VERDIKT

- GRAFIKA: Krychlovitá a celkem neuspokojivá. **5**
- HRATELNOST: Dokonale zničena. **4**
- ŽIVOTNOST: Monotónní bezduchá hra. Jen pro děti. **4**

4
Z DESETI



Velkoobchod Maloobchod
Zásilková služba
Vzorková prodejna
Vinohradská 17 120 00 Praha 2
Tel.: 02/222 50 773, Fax 02/73 57 412
Otevřeno: Po - Pá 10.00 - 18.30
www.okservis.co.uk/flika



SLEVY PRO VELKOODBĚRATELE

- | | | | |
|---|---|--|---|
| BGA-201-PSX/SATURN
Volant s pedály, řadič pákou, funkce dual shock
2990,- | BGE-406-PSX
Cyber shock, nový ovladač na PSX s funkcí analog a dual shock
1390,- | RB-6017-8N-PSX
Paměťová karta k uložení až 120 pozic her PSX
890,- | EI-080-PSX/SATURN
Nová pistol na PSX - SATURN s vibrační funkcí
1490,- |
| BGE-202-PSX
volant s pedály, řadič pákou, funkce dual shock, digital
3990,- | SCPH-1080-PSX
Základní ovladač na PSX
790,- | BGE-800-PSX
Video karta na přehrávání VIDEO CD na PSX
2590,- | PS-612-PSX/SATURN
Virtuální pistol s pedálem a vibrací
2490,- |
| PS-980-PSX
Převaděč 3 v 1, převádí NTSC-PAL, Rf signal, audio-video výstup
990,- | SCPH-1200-PSX
Ovladač na PSX analog a dual shock
1250,- | SEGA MEGA DRIVE 2
16bit konzole s dvěma ovladači a hrou, - výběr ze 700 titulů her
1990,- | BGE-844-PSX
Mys na PSX
990,- |
| Prodejna +bazar Ruská 88
Praha 10, 105 00
Tel.+ Fax: 02/73 57 412
Po - Pá 13.00 - 18.00 | SCPH-1020-PSX
Paměťová karta k uložení 15ti pozic
990,-
BGE-807-PSX
Action replay - karta s více než 400 kódy na PSX hry
690,- | Prodejna +bazar Poznaňská 441
Praha 8, 181 00
Tel.: 0602 330 601
Po - Pá 14.00 - 18.00 | |

Všimli jste si, že když přijde do kin pokračování nějakého filmu, hned v televizi vysílají předchozí díly? Podobný masírovací systém funguje i ve světě videoher, čehož důkazem je i tato dvoustrana: když se Croftová a Crash objeví potřetí, vycházejí předchozí díly za platinovou cenu. A to je fajn.



[1] Se samopalem v ruce. [2] Hruza. [3] Děs. [4] Benátky.

Tomb Raider II

- **STYL:** 3D adventura
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **VYDAVATEL:** Eidos Interactive
- **PRVNÍ VYDÁNÍ:** prosinec 1997
- **PŮV. HODNOC.** 10/10

Už si o tom cvrlikají vrabci na střeše: Lara Croft (nastrojený, zbraň třímající sirotek, s fantastickými proporcemi) se vydává na obchůzku do exotických míst s celkem jasně daným cílem: vyhledat některé ohrožené druhy zvířat a sehnat nejen dost krabiček s municí do brokovnice, ale i pár starožitných relikvíí. Tentokrát

se pokouší odhalit tajemství mytické díky Xian, a tak se mezi jinými místy potuluje i po Číně a italských Benátkách.

Hráč se na svět dívá jakoby z pozice Lary a sleduje jí na každém kroku, když pobíhá po krajině, vyhýbá se pastím a shromažďuje různé užitečné věci. Tahle ženská nejenže skáče na ohromné vzdálenosti a předvádí šilená salta stejně jako v první hře (proč se kurník nepřihlásí na Mistrovství světa v atletice?), ale tentokrát umí i lézt po žebřících a jiných vhodných površích. Pro případnou sebeobranu má k dispozici známou dvojici základních pistolí s nekonečnou municí, které může rychle vytasit. Dále používá zdravotní balíčky, klíče a speciální zbraň, jako jsou

samopaly Uzi, zábavný granátomet či harpuna.

V každé úrovni je opět úkolem dostat se víceméně v pořádku na konec, ale v každé musíte překonávat jiný druh obtíží. Pavouci, tygři, ptáci, hrdlořezové, bezpečnostní hlídky, obří bodáky, valící se balvany, propadající se podlahy, posunující se zdi - to všechno je pro Croftovou, kterou musíte soustředěně ovládat, každodenním chlebičkem. Bude nesčetněkrát sežrána, podrápána, zmlácena, zastřelena, probodnuta nebo rozdrcena, ale nakonec svého cíle dojde. Navíc musí Lara, chce-li přežít, zvládnout řízení několika vozidel, k nimž mimo jiné patří sněžný skútr a skvělý motorový člun. *Tomb Raider 2* rozhodně není jednoduchá hra, a pokud se chcete vyhnout frustrujícímu opakování obtížných pasáží, musíte pravidelně ukládat na paměťovou kartu. Hlavołamy jsou někdy až trochu příliš složité. *TR2* má značně jinou atmosféru a složitější hratelnost než původní hra, a proto, pokud se do tohoto světa hodláte pustit poprvé v životě, nevybírejte automaticky podle předpokladu, že „novější“ znamená „lepší“. Jinak řečeno, pokud se zamířujete do platinového *TR1*, pak vám vřele doporučujeme i *TR2*, také platinového. Nikoli však obráceně.

Tim Cant

Skvělá sada chodeb, domů a kobek (levelů), ale s odstupem je zřejmé, že *TR2* se nepovedl úplně tak jako *TR1*.

VERDIKT 8/10



[1-3] Lara se na každém kroku setkává s novými úkoly.



[1] Filmeček. [2] Na cestu vám nově posvítí světlíče.

Crash Bandicoot 2

Cortex Strikes Back

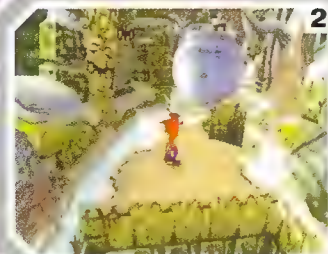
■ **STYL:** 3D plošinovka
 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
 ■ **VIDAVATEL:** SCEE
 ■ **PRVNÍ VYDÁNÍ:** leden 1998
 ■ **PŮV. HODNOC.** 8/10

Crash Bandicoot je ze všech playstationových zvířátek na světě to nejdůvěřivější - poté co v první hře Crash podstoupil neuvěřitelné útrapy, riskoval život a dal v šanc své chlupaté končetiny, jenom aby nakopal zlého Neo Cortexe do zadku, nechal se tentokrát přemluvit k tomu, aby pomohl shromáždit 25 zvláštních krystalů, a zachránil tak svět před katastrofickým přívalem slunečního záření. Otázka zní: proč se probíhá na to nevyhodne a neodjede se válet na pláž do Acapulka? Ani Crashova zřejmě geniální mladší sestra Coco se kvůli vyšším zájmům nepřetrhne.

Crash Bandicoot 2 je pokračováním příšerně frustrujícího Crashe Bandicoota. V zásadě obsahuje stále to samé sbírání jablek a likvidování nepřátel za pomoci točivých skoků a dalších pošahaných chvatů.



(1) Díky větším rozlišením a zdokonalenému světu má hra grafiku, se kterou se může chlubit. (2) Tady není na rozmýšlení čas.



V každé úrovni se Crash pohybuje po určitém prostoru, hledá potřebné předměty a likviduje překážející postavy nepřátel. Mezi nejzákladnější patří zmíněná otočka a ta tasmánský čert. Pokud je Crashův oponent trochu houževnatější, může použít skluz nohama napřed nebo vyskočit do vzduchu a srazit ho tělem. V určitých úrovních je nutné použít některá vozidla, jako je například motorový člun nebo jiná zvířata (nebojte se, jim se to strašně líbí). V každé úrovni máte za úkol hledat

již zmíněné krystaly (a také všechny ostatní drahokamy) a přinést je zpátky do centrální místnosti konkrétního světa, kde si můžete promítnout dosažené skóre nebo si vybrat další úroveň. Je to mnohem lepší systém než spletité střídání a nahrávání bonusových her, které bylo použito v originálu. Navíc, pokud jste již dokončili určitý svět, můžete se do něj vrátit a najít to, co tam při první návštěvě nebylo dosažitelné: za to si zasloužíte nejvyšší hodnocení.

Prohlásit, že Crash Bandicoot 2 je hra, která vás ničím nezklame, by přesto byla tak trochu lež. V některých úrovních totiž budete muset mačkat tlačítka tak, že vás bude bolet ruka, ale zábavy si moc neužijete. Stíhací úrovně, kde je Crash pronásledován obrovskými balvany nebo hladovým ledním medvědem, jsou často jen testem vaší paměti. Někdy když skáчете do nebo z obrazovky, není možné vidět Crashův stín a pak je rozhodování velice obtížné. Je ale třeba říci, že hra Crash Bandicoot 2 může být skvěle zábavná. Také je vybavena dost dobrou grafikou. Určitě vás zabaví na pěknou chvíli a 999 kaček je za tak kvalitní zábavu cena více než rozumná.

Tim Cant

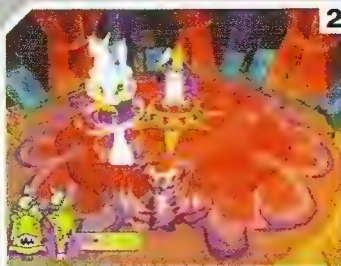
Nic moc nového ani objevného, jde jen o vcelku příjemnou akční plošinovku.

VERDIKT 8/10

PLATINOVÁ KOLECKE

Zde je seznam všech her, které lze v rámci edice Platinum zakoupit v obchodech za přibližně poloviční cenu. Upozornění: uvedené hodnocení se někdy liší od původního hodnocení hry.

HRA	STYL	HODNOCENÍ
Abe's Oddysee	plošinovka	8/10
Active Soccer	fotbal	7/10
Adidas Power Soccer	fotbal	8/10
Air Combat	střelba akce	8/10
Alien Trilogy	3D adventure	8/10
Battle Arena Toshinden	bojovka	8/10
Bus-A-Move 2	logika	9/10
C&C	strategie	7/10
Crash Bandicoot	plošinovka	7/10
Destruction Derby	závodní	8/10
Destruction Derby 2	závodní	9/10
Die Hard Trilogy	akce	7/10
Doom	3D akce	9/10
Excitebike 2555 AD	3D adventure	7/10
Final Doom	3D akce	8/10
Fiefe to Black	3D adventure	7/10
Formula 1	závodní	8/10
Grand Theft Auto	kriminální	8/10
Harshmen	plošinovka	8/10
Int. Track & Field	lehká sportovní	8/10
ISE Pro	fotbal	8/10
Loaded	akce	5/10
Mickey's Wild Adventures	poslušnost	6/10
Micro Machines V3	závodní	9/10
Need for Speed	závodní	6/10
Pandemonium	plošinovka	8/10
PGA Tour '98	golfování	7/10
Porsche Challenge	závodní	7/10
Rayman	plošinovka	5/10
Resident Evil	3D horor	8/10
Ridge Racer	závodní	8/10
Ridge Racer Revolution	závodní	8/10
Soul Blade	bojovka	9/10
Street Strike	akce	7/10
Tekken	bojovka	8/10
Tekken 2	bojovka	10/10
Thunderhawk 2	leťácká akce	8/10
TDCA	závodní	9/10
Tomb Raider	3D adventure	7/10
True Pinball	akce	7/10
Wipeout 2097	závodní	9/10
Worms	logika	7/10



TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

POWERLINE

PLAYSTATION MAGAZÍN VÁM OPĚT PŘINÁŠÍ VE
SPOLUPRÁCI S OFICIÁLNÍ CHEATAŘSKOU
TELEFONNÍ LINKOU POWERLINE KOLEKCI KÓDŮ
A TRIKŮ, KTERÉ VÁM V PŘÍPADĚ, ŽE TRPÍTE
HERNÍM ZÁKYSEM, SNAD ULEHČÍ TROCHU ŽIVOT.

Kromě toho v dnešní rubrice Top Secret naleznete na dalších osmi stranách rozsáhlý text, který se věnuje hře *Abe's Exoddus*. Jak je naším dobrým zvykem, nejedná se o kompletní návod, ale speciálního průvodce mudokonnými skrýšemi. Pamatuje, že jediné v případě, že se vám podaří najít a zachránit všechny ztotočené Mudokony až do úplně posledního jedinice, budete se moci považovat za člověka, který

Abe's Exoddus skutečně dohrál do konce. Navíc, hra vás v takovém případě rozhodně nenechá bez sladké odměny.

Co se týče obsahu příštího Top Secretu, zatím vám můžeme slíbit podrobný rozbor zaměřený na velmi dobrou hru *Akuji The Heartless* a samozřejmě všechny aktuální cheaty. Na závěr ještě naše heslo: cheatujte s mírou a mějte se fajn.

VYHODNOCENÍ ŠTASTNĚ 13/PSM 10

Na to, že otázky byly dost specializované (i když ne všechny ultra těžké), přišlo velice mnoho správných odpovědí. Jinými slovy - skvělou hru Final Fantasy VII hrálo a detailně zná mnoho našich čtenářů, což je dobrá zpráva. Máme tu ještě jednu dobrou zprávu pro třináct lidí, které jsme z doslovných správných odpovědí vylosovali, ale nejdříve si zodpovíme otázky:

1. Skupina rebelů, ke které se na začátku hry přidá Cloud, se jmenuje **Avalanche**.
2. Černého chocoba lze vypěstovat křížením **zeleného a modrého chocoba**.
3. Marlene je malá **Barrettova dceruška**.
4. Vincent Valentine se při prvním setkání nachází v Niebelheimu, ve sklepení hlavního sídla, v **rakvi**.
5. Jméno Sepirothova otce zní **Hojo**.

Následující hry od nás dostanou:

Duke Nukem

Kamil Petruška, Olomouc; Jaroslav Kleštil, Praha 10; Josef Eret, Havlíčkův Brod; Tomáš Novotný, Pítkov; Jana Jirků, Brno

Croc: Legend of the Gobbo

Jiří Sváček, Praha 7; Milen Hromádka, Ústí nad Labem

Resident Evil

Vlastimil Smíd, Hrochův Týnec; Petr Truneček, Česká Třebová

Oddworld: Abe's Exoddus

Jaromír Krása, Praha 6; Václav Štrncl, Praha 1

Tomb Raider 3

Milada Pražáková, Kolín; Stanislav Petříček, Brno

VYLOSOVÁNÍ CEN PRO ÚČASTNÍKY HLASOVÁNÍ O HRU ROKU 1998

1. Martin Krupka, Záběh (plná hra, volant, roční předplatné PSM)
2. Martin Duben, Dobruška (plná hra, roční předplatné PSM, pistole, ručník, hrneček)
3. Lukáš Hořejší (plná hra, roční předplatné PSM, memory karta). Vzkaz pro Lukáše: zapomněl jste nám napsat adresu, pošlete nám ji, jinak vám nebudeme moci doručit výhru.
4. Jaromír Prokop, Paskov (plná hra, memory karta, ručník, hrneček)
5. Pavel Novotný, Děčín (plná hra, memory karta, hrneček)
6. Bronislav Hochhaus, Libochovice (plná hra, propojovací kabel, ručník)
7. Jiří Voráč, Brno (plná hra, hrneček, 3 čísla PSM dle výběru)
8. Ivo Verner, Brno (plná hra, ručník, 2 čísla PSM dle výběru)
9. Josef Hanák, Krumvíř (plná hra, 1 číslo PSM dle výběru)

POWERLINE TBA

METAL GEAR SOLID

NEKONEČNÁ MUNICE

Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a odměnou vám bude zvláštní hra, která vám umožní začít znovu s Bandanou. Toto vám poskytuje neomezenou munici pro všechny druhy ručních zbraní.

NEVIDITELNOST

Po SELHÁNÍ v testu mučení (zmáčknutím Select) dokončete hru v nastavení Easy a odměnou vám bude zvláštní hra, která vám umožní začít znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž. To vás učiní v očích nepřátel neviditelným.

ALTERNATIVNÍ KOSTÝMY

Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry

přijde odměna, a když se Snake ve výstupu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znovu a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

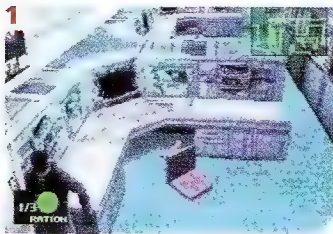
MERYLINY KALHOTKY

Existují dva způsoby, jak zahlédnout Merylino kalhotky. Zaprvé, pozorujte ji větracím otvorem nahoře nad ní, pak ustupte od otvoru. Pak přijdete a podívejte se na ni znovu. Nejen že bude pokračovat k šéfovi DRAPA, ale při čtvrté návštěvě nebude na sobě nebude mít kalhoty.

Zadruhé, až znovu potkáte Meryl na dámských záchodcích v budově s jadernými zbraněmi, vejděte rychle do její kabinky a možná ji ještě stihnete, než se doobleče. Chcete-li vidět její kalhotky, přepněte se do pohledu z první osoby.

DEMO REŽIM

Dokončete všechny tréninkové módy VR (což znamená tréninkový, soubor s časem, střelby ze zbraní a přežití),



1 - 2 Kostýmoví exhibicionisté i chlípni vouyeři si přijdou v MGS na své.

[1 - 2] Pustit se do *Colony Wars Vengeance*, to chce řádné vybavení.

TOP SECRET

MUDOKONOVÉ PŘIŠLI NA SVĚT SVOBODNÍ, ALE MNOZÍ Z NICH UPADLI DO OTROCTVÍ. VĚTŠINU Z TŘÍ SET ABEHO SOUKMNEVOCŮ NAJDETE SNADNO. K NĚKTERÝM SE OVŠEM JEN TAK NEDOSTANETE. TADY SE DOČTETE, KDE JE NAJÍT.

ABE'S EXODDUS

S K R Y T Í M U D O K O N O V É



Oblast: Mines (Start)

Je neuvěřitelné, že umístili tajnou skrýš vašeho mudokonního bratrstva hned na první obrazovku hry - to totiž znamená, že pokud ji v počáteční euforii přehlédnete, nikdy se vám hru nepodaří dokončit. Tohle je prostě zákeřnost prvního stupně.

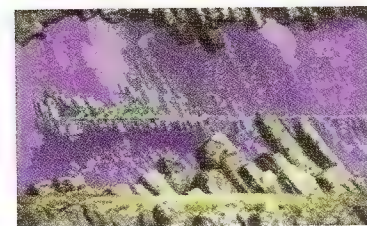
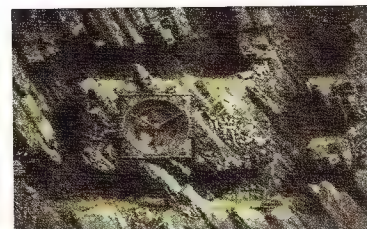
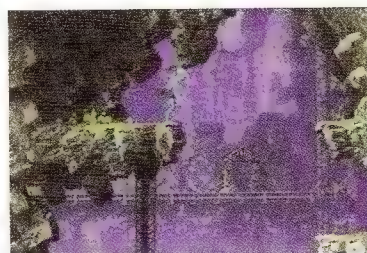
Seskočte za tu hromadu kostí a projděte dveřmi a octnete se na římsu pod tvrdým střešec-kým útokem létajícího Sliga. Nepropadejte panice, prostě se spustíte z těch dvou říms a seskočte dolů. Cíle jsou jasné, tři Mudokonové se nacházejí přímo pod vámi. Zavolejte na ně a přimějte je, aby vás následovali. A jak je teď dostanete ven: držte se dál od Sliga, nebo vás postřelí, a pakujte se doprava, dokud je daleko nahoře ve vzduchu. Zastavte Mudokony dříve, než narazí do



elektriky, a s pomocí páky je po jednom dostaňte skrz, v další pasáži je budete potřebovat všechny živé. Až budou v pořádku na druhé straně, spustíte se do studně a probouříte se do poklopů, abyste mohli nadzvednout tu překážku. Až odstraníte zámek, najdete celou tlupu svých známých a příbuzných. Vyvedte je ptačím portálem a vydejte se na cestu zpět na start hry.

Oblast: Mines (Tunnel 1)

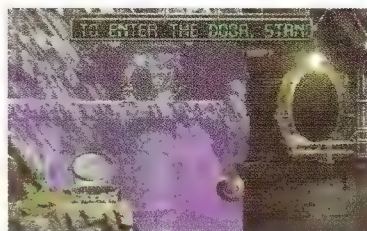
Nahoře na rouře si dejte pozor na zelený sliz, který kape po levé straně. Skrytý průchod? Je to dost dobře možné. Spustíte se níž a octnete se na římsu, kde najdete Sliga, který vám již kdysi patřil. To znamená, že k potulkám po okolí můžete používat systém teleportů a vysvobodit všechny ty Mudokony uvězněné v železném pekle. Sáзка, že jste sami na to nepřišli, nemáme pravdu?



Oblast: Mines (Tunnel 2)

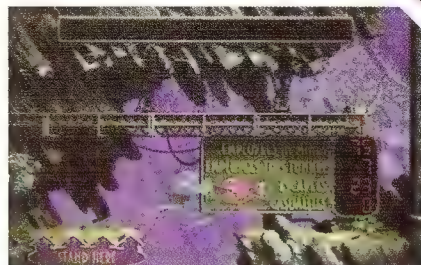
V pravém dolním rohu obrazovky je ukryta malá díra, skrze kterou se můžete spustit a ulovit celou tlupu uprchlíků. Pokračujte průchodem, spustíte se studnou na konci a tam je objevíte, jak si s chutí prosekávají cestu žulou - jako nějaká parta vězňů na útěku s řetězy na nohou. Ptačí portál je na obrazovce po pravé ruce, takže je donutíte, aby šli s vámi (nezapomeňte, že můžete použít skupinový pozdrav, a přimět je tak všechny najednou, aby vás poslouchali). Pak už je snadné přeskočit průrvu, skoro jako doktor Jones v Dobytčích ztracené archy (ale zelenou), a spustit se studní na konci.





Oblast: Mines (Tunel 2)

I když to nemusí vypadat jako nejlepší řešení, skočte z dveří římsy do studny. Nebojte se, není to nebezpečné, doskočíte do další studně pod ní, která vás vystřelí nahoru na levou římsu, odkud můžete vstoupit do neznámého území. Vejděte do dveří a objevíte se v pozadí a tam se můžete šklebit na Sligy u dveří a přemět je tak, aby vás honili. Stačí jim hrozně málo. Proběhněte dveřmi zpět a prvního, který se vám namane, použijte k likvidaci jeho druhá a pak ho telekineticky vyhodte do vzduchu. Proklouzněte dveřmi, které střežili, ale pozor na spojení se Sligem dole. Využijte ho k odpálení miny, jež blokuje dolní dveře. Když těmito dveřmi projdete, objevíte tři osamělé Mudokony prokopávající si cestu skálou. Odvedte je všechny do spodní úrovně a nechte je jít dřív, než se spustíte do studny.



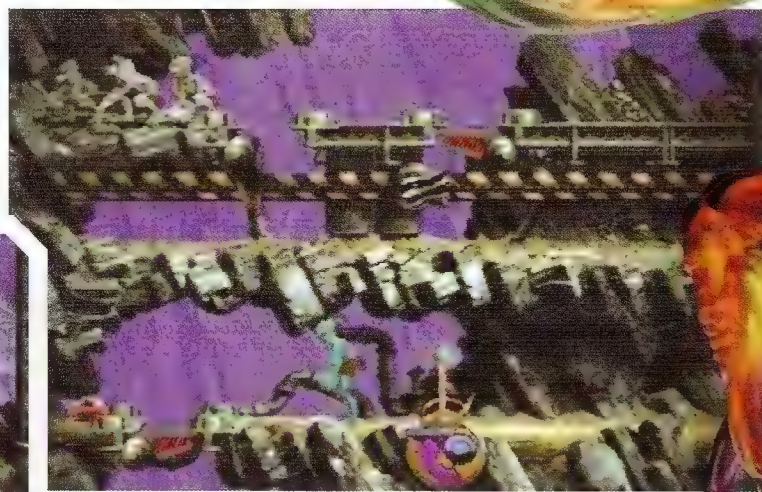
Oblast: Mines (Tunel 2)

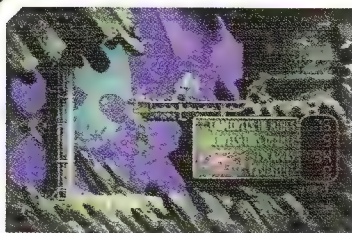
Tentokrát máte Mudokony jako na talíři. Po úspěšném obřím skoku ze studny se můžete vydat napříč a úroveň dokončit, ale pokud jste chytrí, trochu se tu pozdržte. Seskočte z římsy a bezpečně přistanete na římsě o kus níž. Když tady projdete tunelem, octnete se v jeskyni se čtyřmi pracujícími kopáči a ptačím portálem. Trochu je proklepněte s použitím ústních příkazů nebo je prostě vypustte. Ať už uděláte cokoliv, vydejte se tunelem a skočte zpátky do studny, která vás znovu vystřelí nahoru.

Oblast: Mines (Tunel 3)

Místo abyste postupovali podle logického průběhu, zhoupněte se z pravé strany propasti a seskočte do prostoru dole. Studna vás znovu vymrští nahoru, ale to až později. Projděte

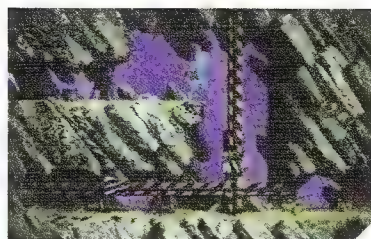
dveřmi a skočte do studny nedaleko ptačího portálu. Ocitnete se v odporně vyhlížející chodbě se třemi Mudokony, kteří se prokopávají pryč. Hodte nějaký kámen na minu, odsuňte závoru a projděte padacími dveřmi a pak vyzvěte Mudokony, pěkně jednoho po druhém, aby přešli most. Dohlédněte na to, aby na vás mezi dvěma mosty počkali, a odsuňte závoru, která vám otevře další dveře. Tito Mudokonové jsou slepí, a pokud nebudete hlídat každý jejich pohyb, mohou se vážně poranit. Až budou všichni tři bezpečně na druhé straně, přimějte je, aby s vámi šli dolů k padacím dveřím v nižší úrovni, a pak je pomocí páky spusťte dolů. Prozatím je ještě nepouštějte a místo toho se vydejte malým tunelem po levé straně a vyzvěte je, aby vás následovali. V této místnosti najdete čtyři kola, se kterými je třeba točit, aby se spustil výtah, vaše skupinka dělníků automaticky zaujme pozici, pak vyšplhejte k hornímu kolu a pusťte se do práce. Až stáhnete výtah do místnosti, vyvezte se jím nahoru. Tam najdete čtyři Mudokony, takže otevřete portál a propusťte je, než se vydáte zpátky ke studni a ven.





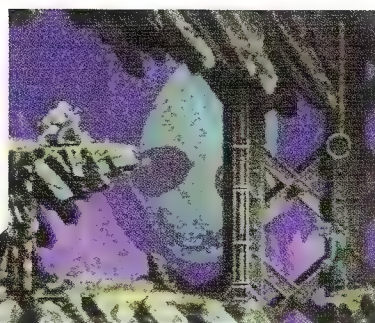
Oblast: Mines (Tunel 5)

Tato část vypadá záludněji, než ve skutečnosti je. Rozběhněte se ze dveří, přeskočte vrtačku a přistanete na neviditelné římse. Vyšplhejte nahoru a narazíte na pár partáků kopajících do skály. V rohu je ptačí portál, který jim usnadní útěk, a je hotovo, máte další dva z celkového součtu. A ještě několik zkušeností se zpáteční cestou, neskákejte, nebo vás vrtačka rozdrtí, jenom se zhoupněte a spustěte.



Oblast: Mines (Tunel 5)

Tahle schovávačka Mudokonů není tak nepřístupná, spíše si chceme být jisti, že vám na konci hry nebude něco chybět. Překonání dvojtych vrtaček je malá noční můra, a tak se připravte na to, že než se dostanete na horní římse, párkrát vás naporcuje. Až se tam tedy dostanete, rychle to uložte a vydejte se napravo. Při správném načasování skoku přistanete v malém výklenku ve stěně útesu. Vyšplhejte nahoru a octnete se pod volně zavěšeným kruhem, zatáhněte za něj a průrva v místnosti vedle dveří se zavře. I když se teď nemůžete dostat k místnímu Mudokonovi, zapamatujte si tuto obrazovku, protože souvisí s několika následujícími, spustěte se tedy zpátky a nechtejte si ho na později.

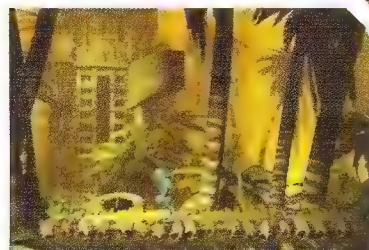


Oblast: Nectrum (Start)

Ve 2. úrovni Abe brázdí džunglí v temném prostředí, hrůza, hrůza. Seskočte z římse napravo a spadnete do jednoho z těch podivných rostlinných tunelů, který vás chytře vyvede až za bytelnou bariéru, takže vás nemohou zastřelit tři Sligové, kteří si pohrávají s vojenskými revoly. Přesprintujte most, ubírejte se cestou k další obrazovce a využijte ochrany, kterou vám poskytnou kůly. Zatím to nebylo nic těžkého, ale teď musíte seskočit dolů k bombám, odzbrojte se tedy a osvobodte své kamarády, jinak je vrtáky rozsekají na padrt. A mimochodem neskákejte z římse, nebo jste synem smrti. Mise splněna? Skočte do studny.

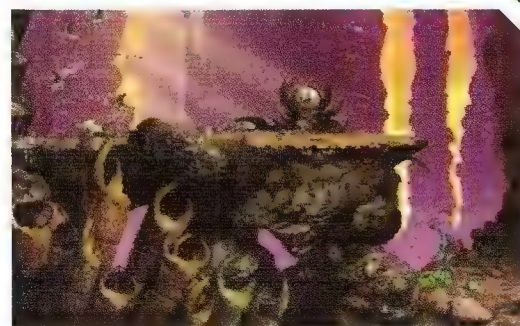


ABE'S EXODDUS



Oblast: Nectrum (Závěrečná pasáž)

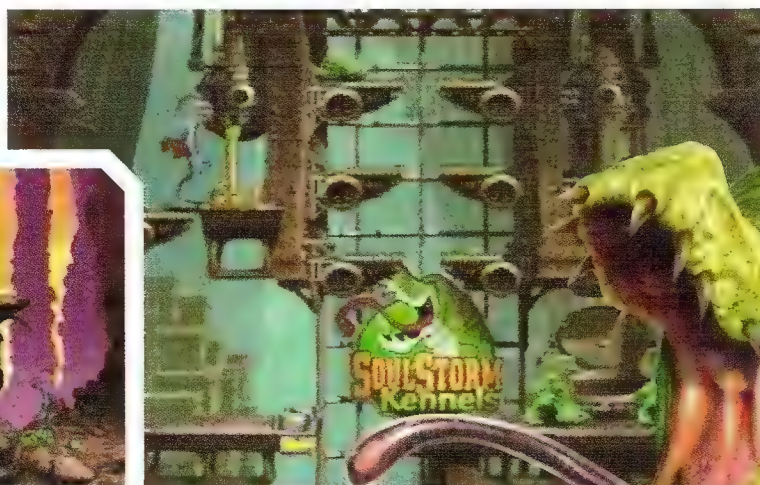
Než si vyzkoušíte trápení s Mudanchee Vaults, vydejte se doleva od té studny chrlící listí a spatříte ptačí portál. Zapějte a proskočte jím. Z římsy, na níž právě balancujete, vyšplhejte nahoru a skočte doprava a zatáhněte za páku. Dole spící Slig by se neměl probudit dřív, než vás ten nahoře obdaří několika kusy amoniaku. Bariéra nalevo by se měla otevřít, takže ji projděte a čeká vás to nejtěžší. Tak dobře, vyšplhejte nahoru k římsě, pokračujte k padacím dveřím a rychle zneškodněte první bombu dřív, než se dveře otevřou, pak se vydejte ke druhé bombě. Hmmm, chce to trochu práce, ale pokud to nezvládnete, prostě skočte do studny a zkuste to celé znovu. Až budou bomby bezpečně zneškodněny, můžete pákou otevřít bariéru a pak rychle přiskočit zpátky



k bombě a vyhodit do povětří nižší úroveň. Připravte si ji a dejte se zachytit pohybovým senzorům Greetera - poletí pro vás a skončí svůj bídný život v explozi. Pak už stačí jen najít Mudokony a osvobodit je.

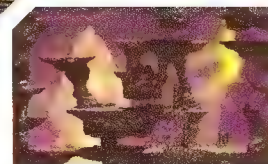
Oblast: Mudanchee Vaults (Před Mudanchee Hub)

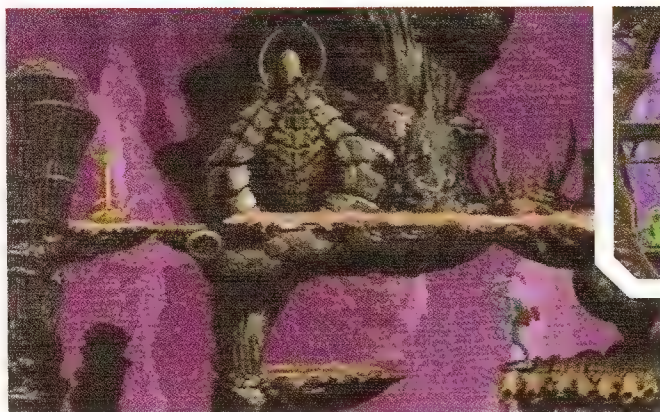
Místo abyste vyskočili nahoru, kde čeká rozřešení příběhu, se vydejte pod římsu a na obrazovce pod ptačím portálem si dejte závod se Scrabem. Nezapomeňte, stačí, když vás jedinkrát bodne, a váš životní příběh již bude historii. Když zatáhnete za páku na další římsu, budete moci sestoupit dolů k přátelům, ale zároveň tak vypustíte Fleeche nahoře nad vámi, takže nebudete mít moc času. Seberte Mudokony, vydejte se s nimi dolů a trhnutím za závoru otevřete bariéru. Tím bohužel uvedete do chodu i vrtáky, takže se kolem nich musíte proplížit a zastavit je pákou napravo. Pak se vydejte na útěk. Buďte rychlí.



Oblast: Mudanchee Vaults (Tunel 1)

Další Fleecheové! Příšerná stvořeníčka, nemáme pravdu? Dříve než jenom pomyslíte na to, že byste mohli zatáhnout za páku nalevo, byste měli prozkoumat skrytou římsu vedle nejnižší položené bariéry, buďte však připraveni na úprk. Jakmile se dotknete země, vydejte se napravo a předhoňte Scraba. První studnu můžete využít jako zkratku ke dnu. Je nezbytná, pokud chcete mít dost času zazpívat ptačímu portálu na dně. Další částí, kde se nalevo nachází neúprosný vrták, vládne čas, takže se nezdržujte. Přeskočte Scraba a odlákejte ho k protější římsě s pákou, pak zazpívejte, abyste ho ovládli, a zamkněte ho do bedny napravo. Otevřete bariéru a vyvedte své přátele, nechejte je, aby počkali na bezpečném místě, a najděte zatím výtah a prozkoumejte spodní obrazovku. Dvěma Mudokonům, kteří se nacházejí úplně dole, bezprostředně hrozí, že se stanou obětmi dalšího zabijáckého vrtáku, takže si budete muset přichvátnout, abyste je zachránili. Zavolejte na ně, vyvedte je nahoru do bezpečí a pak propusťte. Nezapomeňte si ale dojít pro další dva, kteří čekají nad schodištěm.





Oblast: Mudanchee Vaults (Tunel 5)

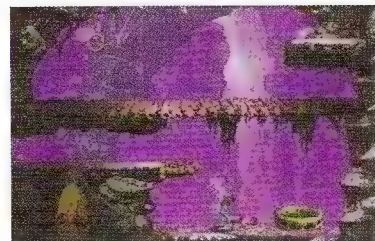
Dřív než se k vám stačí dostat Fleecheové, nasoukejte se do malé díry vpravo dole na obrazovce a propadnete se do tajného tunelu. Zapějte portálu, proskočte jím a brzy uvidíte cíl mise - trojici Mudokonů kopající v podlaze. Vydejte se kovovým tunelem napravo, dokud neobjevíte páku. Zatáhněte za ni a pak utíkejte zpátky cestou, kterou jste přišli. Bude vás pronásledovat šik Fleecheů, a když budete dost rychlí, vystačí vám čas, abyste zatáhli za páku na protější straně a usmažili ty hajzlíky elektrickým výbojem. Pak už jen doveďte své mudokonní soukmenovce k portálu a zmizíte rourou dolů.



Oblast: Mudomo Vaults (Tunel 5)

I když už budete na konci šesté úrovně Mudomo Vaults asi dost vyčerpaní, určitě stojí za to, dojit si pro několik extra Mudokonů, kteří se skrývají v podstatě „za rohem“. Přeskočte na římsu vpravo od dveří a vydejte se do tunelu. Jděte pořád dál, dokud se skála nezačne hroutit. Pak uskočte pod římsu, rychle zazpívejte, abyste ovládli Paramita nahoře,

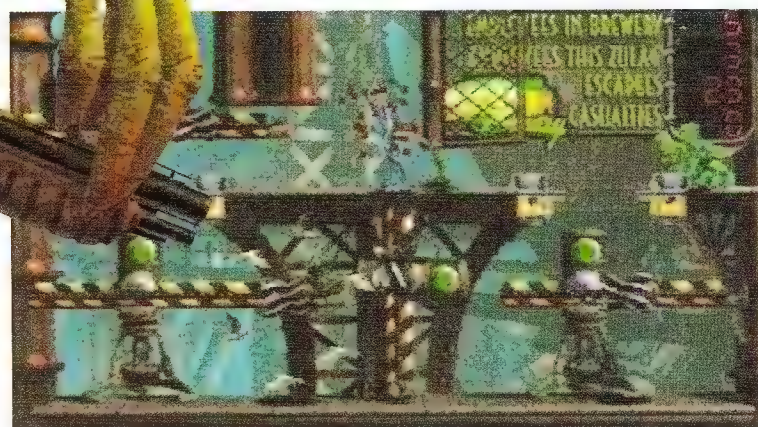
schovejte ho pod římsu napravo. A až lavina skončí, můžete svého nového přítelíčka přimět, aby zatáhl za provaz, a zprovoznil tak studni vedle vás. Skočte dolů a rychle získajte Paramita v popředí. Spustí se další lavina kamení, takže si přichvátěte, až se se svým mazlíčkem budete brodit přes pavučiny daleko doleva. Zatáhněte za provaz, abyste zastavili padání balvanů, a po pavučině vyšplhejte nahoru na další obrazovku. Tady to musí opravdu odsýpat. Upozorněte na sebe Paramity napravo a donuťte je, aby začali pracovat, pak jim řekněte, aby přišli k vám a pracovali dál. Až zatáhnou za každý kruh, otevřou se pod Mudokony v pozadí padací dveře, a ti se tak přiblíží svobodě. Ať to netrvá moc dlouho, protože jeden z balvanů se dříve či později zřítí, a pak byste přišli o jednoho z přátel. Zbavte se svého nepřátelského kámoše a skočte do studny. Octnete se přímo u krčičích se Mudokonů, takže je odvedte a znovu skočte do studně.



Oblast: Mudomo Vaults (Tunel 3)

Dole a napravo od Ghost Trap najdete malý vchod a tím se protáhněte. Získejte Paramita a odezvejte ho z cesty, abyste mohli projít dveřmi nahoře. Kruh nad vámi si přímo říká o to, abyste za něj zatáhli, ale raději počkejte, dokud

vrták pod nimi neodjede, a pak skočte dolů, do propasti plné vrtáků, za něž by se nemuseli stydět ani Black & Decker. Pak se opatrně, ale rychle vydejte na druhou stranu, protože Fleecheové, kteří dřímali nahoře, vám jsou v patách. Po chvíli zjistíte, že jim pobyt v blízkosti vrtáků nesevďčí ani za mák. Pokračujte v cestě vpravo nahoru k tomu manikovi a vezměte ho s sebou zpátky dolů. Vrtáky jsou teď v klidu, takže můžete v bezpečí zazpívat píseň svobody a skočit do studně.



ABE'S EXODUS



Oblast: Feeco Depot (Start)

Pod okrajem monitoru se na startu tohoto sektoru skrývá tajný tunel, který vede do malé trubcovité místnosti. Skočte dolů do otevřené šachty a dopadnete na římsu. Cesta dole je strážena třemi Sligy, takže je čas nasadit si své tichošlapky a propížit se kolem jako zloděj v noci. Prvního přeskočte a ukryjte se ve stínu, potom když se k vám všichni otočí zády, plížte se doprava. V další místnosti najdete tři Mudokony, kteří dole pod římsou rýžují, ale zatím pro ně neskákejte. Počkejte, až Sligové dokončí prohlídku, pak se doplžte do stínu římsy a vyskočte nahoru.



Pozor! Seběmenší hluk a je po vás. I když se vám podaří osvobodit Mudokony, budete se muset dostat zpátky nahoru, takže si počkejte, až se utíší po vzrušení z vašeho zpěvu, a znovu skočte dolů z římsy. Propížte se zpátky stejnou cestou, kterou jste přišli, a vyšplhejte na římsu na opačném konci. Už zase můžete dýchat.

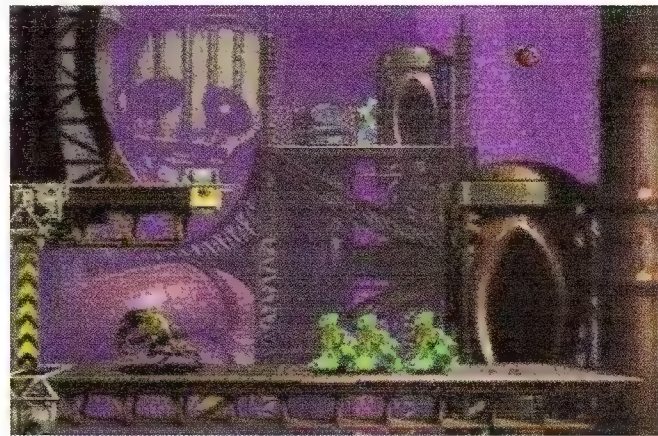
Oblast: Feeco Depot (Cesta do Bonewerku)

No nazdar! O moc těžší už to být nemůže - a to všechno kvůli jedinému mrzáckému Mudokonovi. Z lodní lávky sešplhejte za pilíř na levé straně obrazovky. Uvidíte za ním nějaké lahve. A jen tak mimochodem, budete si dávat pozor, aby vás cestou nezastřelili Sligové, že jo? Seskočte na podlahu další místnosti a vydejte se kovovým tunelem na druhou stranu a pak vyšplhejte studní nahoru. No jasně, další Sligové, další střelení, na které byste si měli dát pozor - jsou to ale tupci... Další pasáž je neuvěřitelně složitá a budete muset hodně tahat za páky, vyhýbat se kulkám a šla-

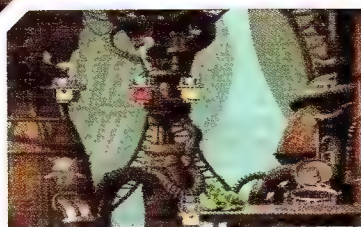
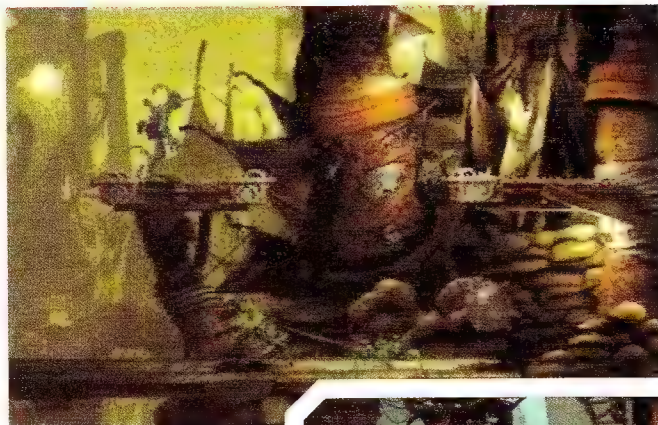


Oblast: Feeco Depot (Cesta do pivovaru)

Tady se může vyskytnout několik problémů, takže na pořadu dne bude rychlé ukládání. Seskočte dolů za sudy u vchodu do pivovaru Soul Storm a počkejte, dokud senzory pohybu nebudou z dosahu, a pak seskočte do další úrovně. Není těžké se kolem nich protáhnout, ale pokud vás zmerčí, jste v průšvih, takže udělejte vždycky raději jen jeden krok a skočte šachtou dolů. A je tu další plížení. Dopadli jste sligáckým strážím přímo před nosem. Tři Mudokonové, které hledáte, jsou v popředí, takže projděte dveřmi na římsu v okamžiku, kdy je stráž téměř na úrovni svých dveří, a měli byste se objevit právě v okamžiku, kdy se k vám otočí zády. Propížte se za nimi a vyskočte na římsu, pak projděte další obrazovkou a u vrtáků přeskočte propast a skryjte se ve stínu. Až bude čistý vzduch, seskočte dolů a znovu se uklidte do stínu v levém horním rohu obrazovky. Až se Slig odvrátí, zatáhněte za řetěz a oba se v kotrmelcích propadnete na spodní podlahu, ale dokud se nepohne, jste bezpečně skryti ve stínu. Až se vzduch opět vyčistí, vyskočte nahoru a zmocněte se jednoho ze Sligů. To rozzuří jeho kumpána, který ho zastřelí jako dezertéra, a vás nechá v klidu ovládnout mysl toho přeživšího. Odvedte tedy tohoto maníka do další místnosti, zabijte dalšího a pak ho nechte jít. Sligové se vám už do cesty plést nebudou, takže můžete provést pracovní četu portálem. A nezapomeňte, že je přes vrtáky musíte eskortovat pěkně jednoho po druhém.



TOP SECRET



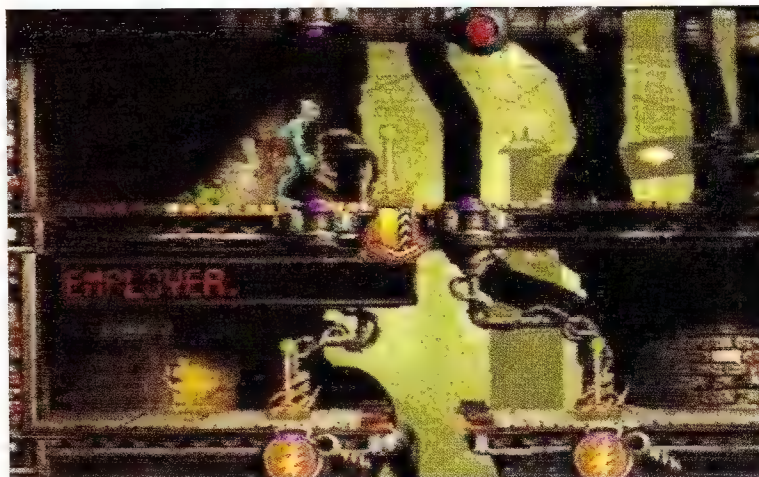
Oblast: Barracks (Pracovní tábor)

Základna Sligů určitě není ideálním místem na osamělé potulky odpadlického Mudokona. Prozkoumejte stěnu pod plovoucí minou a objevíte další malý tunel, kterým se můžete vydat. Na druhé straně se spustíte tunelem označeným „dolů“ a skončíte pověšení na další římse obklopené plovoucími minami. Dejte pozor na hlídajícího Sliga, a až se nebude dívat, vyšplhajte nahoru do stínu. Pak skákejte z římse na římse a vyhybejte se (samozřejmě) plovoucím minám. Ukrytí ve stínu nahoře v další místnosti udělejte několik zbývajících skoků a přistanete vedle skupinky Mudokonů. Zaspívejte portálu, aby se otevřel, a pak sami můžete skočit do studně. Neotálejte s tím příliš dlouho, nebo vaše drahocenné zboží vyhodí do povětří mina, a pokud střelba Sligů zaplaší ptáky, můžete začít znovu.

Oblast: Bonewerkz (Annex 1)

Ve stínu v levém horním rohu obrazovky je skryta tajná římse, zastavte se krok od zdi a můžete se vyšplhat nahoru a vyzvednout tam dvojici potencionálních rekrutů. Přeppravujte se pomocí teleportování a snažte se, aby vás nezastřelili, často je k tomu třeba víc štěstí než rozumu, ale nakonec se vám to podaří. Až se dostanete k dvojici pracujících Mudokonů,

vydejte se na další obrazovku, odkud si vezmete Sligy; musíte se rychle teleportovat do pozadí a ovládnout je. Druhého dostanete s pomocí totožnosti získané od toho prvního. Teleportujete se do pozadí jako Slig, zbijte dva další a pak už můžete shromáždit své přátele. Musíte je povzbudit poklepáním na rameno, protože se po letech diktátorské nadvlády necítí tak úplně ve své kůži a mají deprese. Až se uklidní, odvedte je k ptačímu portálu a dívejte se, jak odlétají k lepším zítřkům.



Oblast: Barracks (Základna bombardérů)

Na tohle budete muset trochu trénovat, takže se raději psychicky připravte na to, že budete často umírat. Vchod do úkrytu je přesně pod kovovým roštem na místě, kde cestu zastíhuje špinavá hromada písku. Seskočte do místnosti pod ním a protáhněte se ptačím portálem, který vás přenesení do dlouhé pasáže plné elektrických polí. V této chvíli nemůžete nic dělat, takže

ovládněte létajícího Sliga a donuťte ho, aby udělal všechnu práci. Přimějte ho, aby zatáhl za páku, ale připravte se vzít nohy na ramena. Abyste se dostali k páce na druhé straně, kterou se vypíná elektrika, budete muset úspěšně překonat všechna pole. Jo- a pozor ještě na skupinku plovoucích min, které vás celou cestu pronásledují. Až Slig zatáhne za páku, nechtejte ho, aby do něj narazily miny, a vy proskočte portálem, a osvobodte tak všechny své přátele.



ABE'S EXODDUS



Oblast: Bonewerkz (Annex 1)

Óóó, sladká úleva - pro změnu něco trochu jednoduššího. Proklouzněte pod padajícími bednami tak, aby na vás nic nespadlo, a ocitnete se v dlouhém, temném tunelu. Vyjdete do místnosti plné Mudokonů (no, je jich pět) a objevíte dlouhou průrvu, která vás dělí od pozlacené páky. Všimněte si také otev-

řených padacích dveří ve střeše, které jsou právě mezi dvěma pracujícími včelami dělnicemi a portálem. Padací dveře? Páka? Mohou spolu nějak souviset? No jistě. Přeskočte propast, trhněte pákou, padací dveře se zavřou, a tak můžete v bezpečí osvobodit své mudokonní přátele a připsat si k celkovému skóre další body. Potom není nic jednoduššího, než skočit zpátky přes strž.

Oblast: Bonewerkz (Annex 7)

Seskočte z římsy na levé straně a vcučnou vás kanálové roury. Proběhněte další místností (všimněte si, že se neda-leko spustil vrták, takže všechno, co děláte, dělejte rychle) a skočte na římsu, kde se lopotí Slig. Když se dívá jinam, vyskočte nahoru, zatáhněte za páku, a připravíte mu velice ošklivý konec. Přeskočte k další páce a vytáhněte Mudokona nahoru do bezpečí. Samozřejmě, veškeré akce vyvolávají

srovnatelnou opačnou reakci. Nemysleli jste si, že se odsud dostanete tak snadno, že ne? Rozezní se zvonek alarmu a vrtáky v první místnosti začnou jezdit nahoru a dolů. Zazpívejte, abyste osvobodili své přátele ve chvíli, kdy nejsou drtičky poblíže. Všechno, co potom musíte udělat, je rychle se prodrat do studně.

Oblast: Bonewerkz (Dveře Boileru 2)

Žádné strachy, o bombách to prozatím stačí, bude dost času se k nim vrátit později. Prostě seskočte z římsy na levé straně a přistanete v malé místnosti, která skrývá čtyři Mudokony čisticí podlahu. Přesvědčte je, aby sešli do spodní úrovně, a naslibujte jim třeba bohatství, půdu, tituly, tabulky čokolády, prostě cokoliv, co je přiměje, aby se pohnuli, a pak zazpívejte, abyste se jich zbavili. Další čtyři Mudokonové jsou v halíku a vy si teď můžete být zatraceně jistí, že se blížíte k magickému počtu celkových 300 uprchlíků. Zbývá poslední úroveň ABE's Exoddus a pak hru zakončíte jako skuteční hrdinové. Sláva vám!

KOUTEK KÓDU

Nechcete se zdržovat pročítáním předchozích osmi stránek tipů k Abemu? Hanba vám, ale tady máte kódy, s nimiž se dostanete v pohodě na konec Exoddus. No, skoro.

Oblast: Mines
(Start MIP01C04)

Oblast: Mines
(Tunel 1 MIP02C02)

Oblast: Mines
(Tunel 2 MIP02C04)

Oblast: Mines
(Tunel 2 MIP02C27)

Oblast: Mines
(Tunel 2 MIP02C11)

Oblast: Mines
(Tunel 3 MIP04C03)

Oblast: Mines
(Tunel 5 MIP04C04)

Oblast: Mines
(Tunel 5 MIP04C05)

Oblast: Necrum
(Start NEP02C02)

Oblast: Necrum
(Závěr NEP05C01)

Oblast: Mudanchee Vaults
(Před Mudanchee Hub SVP07C02)

Oblast: Mudanchee Vaults
(Tunel 1 SVP02C01)

Oblast: Mudanchee Vaults
(Tunel 5 SVP08C05)

Oblast: Mudomo Vaults
(Tunel 6 PVP03C07)

Oblast: Mudomo Vaults
(Tunel 3 PVP12C04)

Oblast: Feeco Depot
(Start FDP01C01)

Oblast: Feeco Depot
(Cesta k Bonewerkz FDP04C04)

Oblast: Feeco Depot
(Cesta k Brewery FDP02C09)

Oblast: Barracks
(Pracovní tábor BAP05C19)

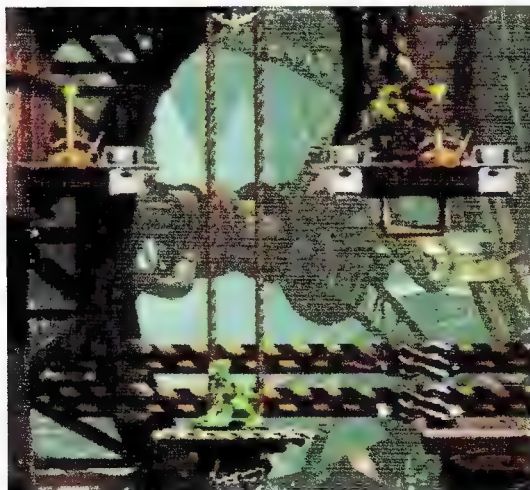
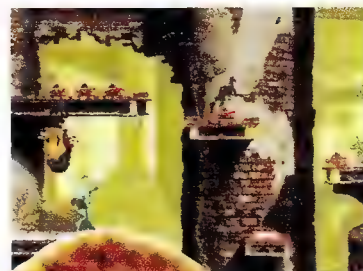
Oblast: Bonewerkz
(Doplněk 1 BWP07C06)

Oblast: Barracks
(Základna bombardérů BAP14C06)

Oblast: Bonewerkz
(Doplněk 1 BWP07C08)

Oblast: Bonewerkz
(Doplněk 7 BWP03C09)

Oblast: Bonewerkz
(Dveře kotelny 2 BWP04C19)



ANALÝZA | POCKETSTATION

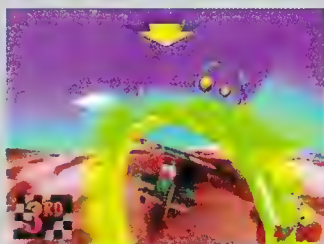
NA VELIKOSTI NEZALEŽÍ!



Přidání periférie Sony PocketStation má více velice malé rozměry, je obrovsky potěšitelné. Z
hraní her dokáže udržet mobilní závislost a zároveň vaše srdce. Jistě dostá trochu radu. Na zru-
bek se jí podíval Steve Merrett...

Testování

...a tak se nám podařilo získat několik kusů PocketStationů. Všechny byly v perfektním stavu, což je velmi příjemné. Vzhledem k tomu, že se jedná o velmi malý a lehký přístroj, je velmi snadné ho poškodit. Proto jsme si všichni dali pozor a byli jsme velmi opatrní. Po testování jsme zjistili, že PocketStation je velmi robustní a odolný. Všechny funkce pracují bez problémů a hraje se na něm velmi dobře. Je to opravdu velmi zajímavý a užitečný přístroj, který si zaslouží pozornost všech hráčů. Pokud máte možnost, doporučujeme si ho vyzkoušet. Určitě vám přijde vhod.



Street Fighter Alpha 3

...a tak se nám podařilo získat několik kusů PocketStationů. Všechny byly v perfektním stavu, což je velmi příjemné. Vzhledem k tomu, že se jedná o velmi malý a lehký přístroj, je velmi snadné ho poškodit. Proto jsme si všichni dali pozor a byli jsme velmi opatrní. Po testování jsme zjistili, že PocketStation je velmi robustní a odolný. Všechny funkce pracují bez problémů a hraje se na něm velmi dobře. Je to opravdu velmi zajímavý a užitečný přístroj, který si zaslouží pozornost všech hráčů. Pokud máte možnost, doporučujeme si ho vyzkoušet. Určitě vám přijde vhod.



Tak konečně máme důkaz, že co je malý, to je hezký. PocketStation váží pouhých 30 gramů, je vlastně jen o něco málo rozměrnější než paměťová karta pro PlayStation. A má na to sebrat trochu větru z plachet Dreamcastu. Se svým malým LCD displejem a pěti tlačítky možná někomu připomene ono japonské elektronické vajíčko, po němž se loni tak šílělo. Ve skutečnosti znamená mnohem víc. Sony jistě tajně doufá, že bude posledním hřebíkem do rakve Segy. Ponechejme stranou, jestli na to skutečně má nebo ne, a podívejme se na PocketStation pohledem zvědavého uživatele a hráče.

VERZE A ZÁVĚREČNÍ

V současnosti je PocketStation k dispozici v několika verzích. Všechny jsou v perfektním stavu a pracují bez problémů. Pokud máte možnost, doporučujeme si je vyzkoušet. Určitě vám přijde vhod.

O PODPÖRE POCKETSTATION:

...a tak se nám podařilo získat několik kusů PocketStationů. Všechny byly v perfektním stavu, což je velmi příjemné. Vzhledem k tomu, že se jedná o velmi malý a lehký přístroj, je velmi snadné ho poškodit. Proto jsme si všichni dali pozor a byli jsme velmi opatrní. Po testování jsme zjistili, že PocketStation je velmi robustní a odolný. Všechny funkce pracují bez problémů a hraje se na něm velmi dobře. Je to opravdu velmi zajímavý a užitečný přístroj, který si zaslouží pozornost všech hráčů. Pokud máte možnost, doporučujeme si ho vyzkoušet. Určitě vám přijde vhod.

Simon Prytherch, producent, Codemasters

...a tak se nám podařilo získat několik kusů PocketStationů. Všechny byly v perfektním stavu, což je velmi příjemné. Vzhledem k tomu, že se jedná o velmi malý a lehký přístroj, je velmi snadné ho poškodit. Proto jsme si všichni dali pozor a byli jsme velmi opatrní. Po testování jsme zjistili, že PocketStation je velmi robustní a odolný. Všechny funkce pracují bez problémů a hraje se na něm velmi dobře. Je to opravdu velmi zajímavý a užitečný přístroj, který si zaslouží pozornost všech hráčů. Pokud máte možnost, doporučujeme si ho vyzkoušet. Určitě vám přijde vhod.

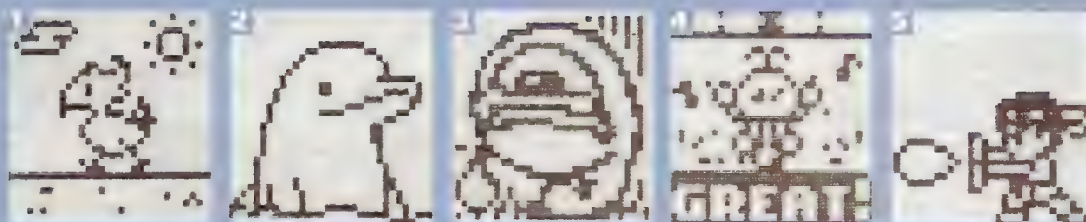
Simon Little, ředitel pro vývoj, Take 2 (evropská pobočka)

POCKETSTATION: DOKY TRUBNÍK NA KAMNĚ

...a tak se nám podařilo získat několik kusů PocketStationů. Všechny byly v perfektním stavu, což je velmi příjemné. Vzhledem k tomu, že se jedná o velmi malý a lehký přístroj, je velmi snadné ho poškodit. Proto jsme si všichni dali pozor a byli jsme velmi opatrní. Po testování jsme zjistili, že PocketStation je velmi robustní a odolný. Všechny funkce pracují bez problémů a hraje se na něm velmi dobře. Je to opravdu velmi zajímavý a užitečný přístroj, který si zaslouží pozornost všech hráčů. Pokud máte možnost, doporučujeme si ho vyzkoušet. Určitě vám přijde vhod.



PocketStation je pokus firmy Sony rozšířit možnosti potěšení související s vlastnictvím konzoly PlayStation. Střízlivě je třeba hned zhodnotit, že nebude znamenat žádný převrat na playstationové scéně a že se určitě nestane konkurencí Game Boye. PocketStation plní dvě následující role: tím, že umožňuje stahování mini-her, vám poskytne příležitost hrát si mimo domov, ve vlaku, na zastávce atd. ►



1 Odekake Chocobo. 2 Theme Aquarium. 3 Monster Rancher. 4 Pocket MuuMuu. 5 Street Fighter Alpha 3.

ANALÝZA | POCKETSTATION

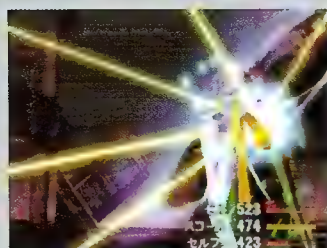
TESTOVÁNÍ

Když jste někdy hráli na PlayStation, jistě jste si všimli, že tato konzole je velmi malá a snadno se nosí. To je právě důvod, proč je tak oblíbená. A teď si představte, že máte podobnou konzoli, ale ještě menší a ještě snadnější na nošení. To je PocketStation.



Final Fantasy VII

Final Fantasy VII je jedna z nejlepších her na PlayStation. Je to akční RPG, které vás provede světem Midgaru a jeho tajemství. Hra je plná krásných grafik a skvělé hudby. Pokud jste ji ještě nehráli, určitě byste ji měli vyzkoušet.



PocketStation

PocketStation je malá konzole, která se nosí na krk. Je to ideální řešení pro ty, kteří chtějí hrát na PlayStation, ale nemají dostatek místa pro konzoli. PocketStation obsahuje všechny potřebné komponenty, takže můžete hrát na PlayStation, aniž byste potřebovali jakoukoli jinou konzoli.



Zatímco základní verze PocketStationu je playstationově sedá, lze jej dostat i v bílém či průzračném hi-tech provedení.

Zároveň představuje jednoduchý digitální diář. Právě tuto druhou vlastnost se snaží firma Sony náležitě zviditelnit - ostatně tento rozměr osobního diáře činí PocketStation skutečně jedinečným. Po pár dnech zjistíte, že tahle věcíčka není žádná „kravina“ pro bláznivé Japončičky, nýbrž něco, co se dobře hodí každému.

PocketStation je nabízen v bílém, průsvitném a obilgátním sedém provede-

ní. Poslední varianta by měla dokonale ladit s jednoduchým, nicméně elegantním designem PlayStation. Bohužel, dle našeho soukromého názoru, celkový dojem poněkud kazí trochu nevkusný zápěstní řemínek.

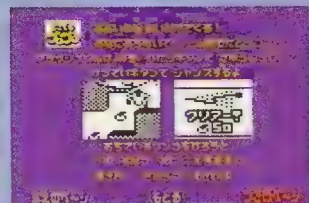
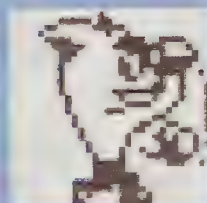
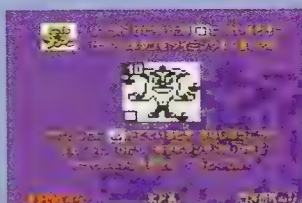
A to možná bude ještě hůř -

SCEE z nějakých záhadných důvodů uvažuje i o řemínku pro umístění na krk. Snažíme se chápat, že móda 70. let už pár let prožívá celosvětový návrat, ale



klademe si otázku, zda je kvůli tomu bezpodmínečně nutné, abychom všichni vypadali jako členové skupiny ABBA.

Když PocketStation poprvé zapnete, vyzve vás k vložení data a času, které budou uloženy do paměti. Veškeré ovládání je naprosto jednoduché - pěti tlačítka pohybuje kurzorem po displeji a větší tlačítko po straně (fire) funguje zároveň jako vypínač. Jednoduše řeče-

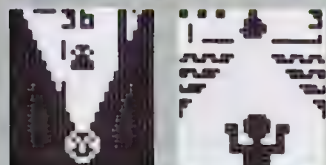


Japonská verze Crash 3 obsahuje informace o hrách pro PocketStation.

ANALÝZA POCKETSTATION

LOSIOVÁNÍ

U PocketStation (PSX) existují dva typy karet. Jedna je pro hry, druhá pro aplikace. Tyto karty jsou vloženy do slotu (Adaptu).



Typy karet (Typy)

Existují dva typy karet. Jedna je pro hry, druhá pro aplikace. Tyto karty jsou vloženy do slotu (Adaptu).



Přístroj je možné vsunout do slotu PlayStationu.

VERZIT ZÁVĚSTEN

KOMPATIBILITA S PLAYSTATION 2:

„Když jsem viděl, jak PocketStation je zapojen do PlayStation 2, jsem si řekl: tohle je to, co jsem potřeboval. Konečně jsem se s PlayStationem sešel.“

Simon Prytherch, producent, Codemasters

„Když jsem viděl, jak PocketStation je zapojen do PlayStation 2, jsem si řekl: tohle je to, co jsem potřeboval.“

Diarmid Clarke, producent, Interplay

umi PocketStation uchovávat 15 bloků herních dat. Budoucí hry s nalezly mi pocketstationovými atributy budou jednotku automaticky lokalizovat a nahrána data budou na displej označena černobílými ikonkami, aby se odlišila od ostatních dat, která budou barevná. Někdy je třeba poznamenat, že někdy může hra požadovat až 12 bloků, takže bude možné do PocketStationu nahrát vždy jen jednu. Náštesti kod PocketStation lze bez problému převést na normální pametové karty.

Není pochyb o tom, že PocketStation je velice užitečná věc. Ještě zbyva, aby SCEE potvrdili datum uvedení na evropský trh a také cenu. My se domnívame, že zařízení by se mělo objevit někdy v srpnu, přičemž cena by se v přepočtu měla pohybovat okolo 1200 Kč. Také dlužno dodat, že

kvůli použití infracervených papírků nebudou vyžadovat žádné speciální samostatné pocketstationové hry, což firma SCEE také promptně zdůraznila, neboť tyto hry půjdou snadno kopírovat. Pochopitne, že nejvíce záleží na tom, co s novými zařízením

pocketstation a playstation 2

Existují dva typy karet. Jedna je pro hry, druhá pro aplikace. Tyto karty jsou vloženy do slotu (Adaptu).



dokáže udělat představivost a fantazie jeho tvůrců her. Je kladně možné, že nakonec by nemusel sloužit jenom na hraní mini her nebo jako diář, ale i pro další zajímavé účely. Jiz teď je však jisté, že to bude velice zajímavá novinka. Kdyby tak zapomněli na ten černý



BAZAR
PlayStation
Nejlevnější v Praze
velký výběr

Vykupujeme hotové

Vltavská ul. 28

Praha 5 - Smíchov

Tel/Fax 53 61 42

Tel. 53 64 06

<http://www.cd-bazar.cz>



na CD

Soul Reaver

■ VYDÁVATEL: Eidos
 ■ STYL: 3D akční adventura
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Vezměte si k ruce kříž, hodte do sebe pár stroužků česneku, posaďte se do čírého denního světla a připravte se na jakostní upířskou podívanou prvního řádu. V této hře, která je velmi podařeným trojrozměrným pokračováním erpégéčka jménem *Legacy of Kain*, hrajte v roli Ralzeila, jedné z těch rozkošnějších upířských postavíček. Ralzeil byl vyhnán do říše stínů, aby zde pykal za to, že na chvíli zapomněl, kde je v upířské hierarchii jeho místo. Ale k věci, vaším úkolem je najít Kaina a všechny ty jeho polykače krevních destiček a jednou provždy je sprovodit ze světa.

V našem demu se seznámíte s nádhernou scénérií hry a také si vyzkoušíte, jaké je setkání s ne zrovna přívětivými potvory. Je to jedinečná příležitost, jak se s touto akční záležitostí obeznámit dříve, než na vás upře svůj uhrančivý pohled z regálu v obchodě. Tedy upřela, kdyby krabice měla oči. Což nemá. Ale i tak....

Jen tak mimochodem, chcete-li se dostat z jezera, plavte k hladině (tlačítko **X**), pak se vydejte směrem k malé plošině (znovu tlačítkem **X**), vylezte ven (jakmile se Ralzeil dotkne okraje, stiskněte **↑** a **X**), potom stiskněte **↑**, čímž se vyhoupnete na římsu nad vámi). Budete-li na další plošinu chtít sebrat kopí, jednoduše se postavte těsně vedle něj a pak stiskněte tlačítko **X**. A když ho

budete chtít použít, tak stiskněte **Ⓢ** a podržte tlačítko **Ⓢ**, čímž zamíříte, přičemž následným uvolněním kopí vypustíte.

■ Ovládání

- Ⓢ**: plavání, skok
- Ⓢ**: útok/provedení úkonu (stiskem a podržením docílíte různých účinků)
- Ⓢ**: pozření duše (to udělejte pokaždé, když zabijete nepřítele a z těla mu vyjde duše)
- Ⓢ**: podržením tlačítka budete chodit, nebo se automaticky nasměrujete na nepřítele
- Ⓢ**: pootočení kamerou doprava
- Ⓢ**: pootočení kamerou doleva
- Ⓢ** + **Ⓢ**: rozhlížení se
- + D-Pad: výskok do výšky

■ Další rysy

Soul Reaver se odehrává ve dvou rozlehlých a neohraničených prostředích, přičemž obě jsou plné odporných nepřátel, nejrůznějších rébusů a také je zde mnoho kouzel. A pamatujte, smrt zde nevládne - pouze přecházíte ze spektrálního do materiálního plánu: to je zajímavá věc, která dodává hře zcela nový rozměr.

■ Další informace

Recenzi této fantastické adventury najdete v minulém vydání PSM, tak neváhejte. Nemáte-li dvanáctku po ruce, připomínáme, že hra obdržela 9/10.



Střetnutí s mrtvými. Hrozostrašné kouzlení. Takhle to bude asi vypadat v pekle.



KREV! HMYZ! FOTBAL!

TENIS! A TO VŠE NA POUHÝ

DOSA H RUKY, TEDY PŘESNĚJI

ŘEČENO NA NAŠEM DISKU.

TEN VÁM NABÍZÍ JEDNU

Z VŮBEC NEJLEPŠÍCH KOLEK-

CÍ DEMÍČEK OD DOB STVOŘE-

NÍ SVĚTA. ANI NEMUSÍTE MÍT

PŘIPOJENÍ NA INTERNET.

DÍKY BOHU.

na CD

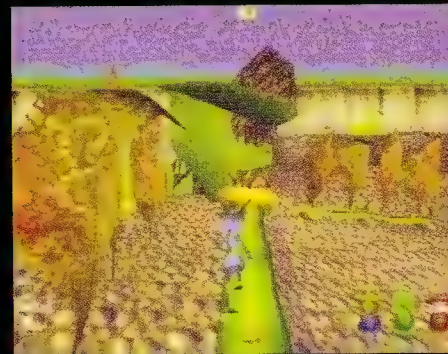
A Bug's Life

■ VYDAVATEL: SCEE
 ■ STYL: 3D adventura
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Disneyovský adept o titul nejdokonalejší renderovaný mravenec světa pronikl, na rozdíl od svého úhlavního konkurenta, i na platformu PlayStation, a to v podobě akční plošinovky. No, rozhodně vypadá o něco líp než reklama na stavební spoření v českých televizích. V zásadě je to hra pro děti, takže okamžitě pochopíte, o co zde běží.

Máte se chopit role sympatíka jménem Flik, jehož úkolem je prozkoumat celou řadu trojrozměrných úrovní, přičemž se musíte mít na pozoru před útoky nejrozumnějších jiných potvor - včel, vos, ptáků a červů - a tím hlavním úkolem je zachránit domovské mraveniště před uzurpátorskými kobylkami.

Toto demo vám k nahlédnutí nabízí hned první úroveň hry: jediným úkolem je zde najít vchod do mraveniště. Na své cestě potkáte několik pozoruhodných předmětů; když například skočíte na oranžový lus, vyrostle z něj houba a z té se poté můžete odrazit směrem vzhůru. Podarí-li se vám najít



Hnusní červi, odporné kobylky, semena velikosti pěsti, běžte pryč! V tomhle přeci nemůžete Flika nechat jen tak. Vždyt jste jediná naděje celého jeho mraveniště...

zelenou a modrou minci, které mají uprostřed vyrytý žalud, uvidíte v pravém dolním rohu obrazovky dvě nové ikonky.

Budete-li je chtít použít, jednoduše si stiskem tlačítka ⊕ vyberte tobolku, jednotlivými ikonami můžete pak procházet pomocí tlačítka ⊗. Když jste s výběrem hotovi, stisknutím ⊕ hodíte tobolku na zem a pak na ni skočíte. Modrá květina nabízí nejúčinnější pick-upy a zelená vám zase poskytne veliký list, jenž lze použít jako plošinu. Neptejte se nás ale, co s ní prostě si to vyzkoušejte!

■ Ovládání
 ⊗: skok

⊕: hod / zvednutí
 ⊗: pohyb kamerou

■ Další rysy
 Celá hra se pyšní impozantním počtem 15 velkých prostředí, jimiž lze bez omezení procházet a jejich součástí jsou i scény z filmu. Ačkoli je hra určená především dětem, lidé od Disneye slibují, že *A Bug's Life* jistě zaujme i starší hráče, a to zejména různými na první pohled nezřejmými aspekty.

■ Další informace
 Když si nalistujete příslušnou stranu minulého čísla, najdete tam recenzi, jejíž autor s lidmi od Disneye příliš nesouhlasí, a hru ohodnotil známkou 5/10.

All Star Tennis '99



Servis, return, volej! A taky trochu pohybu v těsných šortkách. Konservativní svět bílého sportu tentokrát na PlayStationu.

■ VYDAVATEL: Ubi Soft
 ■ STYL: sportovní (tenis)
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Co se týká herní kvality žánru, tenis na PlayStationu dříve do světa zrovna neudělal - narodil od takového fotbalu, basketu, snowboardu a jiných sportů. Nicméně lidé od Smart Dog se tím nenechali odradit a po průměrném prvním pokusu jménem *Tennis Arena* z roku 1996 se nyní pokoušejí prorazit napodruhé. Pro tento výlet do světa bílého sportu si firma zajistila motion-capture profesionálních hráčů, aby se postavili na obrazovce pohybovaly alespoň trochu realisticky. Dále zde najdete mezi soupeři osm slavných jmen, například Michaela Changa, Conchitu Martínezovou a také wimbledonskou vítězku z roku 1998, Janu Novotnou. V tomto demu vám dáváme možnost vyzkoušet si, nakolik jste zběhlí v zacházení s raketou a míčkem v zápase proti Amandě Coetzerové. New balls please!

■ Ovládání
 ⊙: topspin

⊙: lob
 ⊕: čopovaný úder
 ⊗: podání / směr / rybička (podle pozice)
 ⊕: doleva
 ⊗: doprava

Způsob podání:
 ⊕: podání s boční rotací
 ⊗: přímé podání
 ⊙: podání s horní rotací

Všechny údery a podání závisí na délce stisknutí tlačítka. Faleš můžete úderům dodávat tím, že se okamžitě po úderu pohnete doleva nebo doprava. Regulovat lze i sílu úderu pomocí 'nahoru' (větší síla) a 'dolů' (slabší úder).

■ Další rysy
 Najdete zde osm mezinárodních turnajů, hra je kompatibilní s periférií Multi-tap.

■ Další informace
All Star Tennis jsme ve vánoční smrti her už nezvládli vtěsnat do časopisu. V britském PSM dostala 7/10.

Rollcage

■ VYDAVATEL: **Psygnosis**
 ■ STYL: **závodní**
 ■ PROGRAM: **hratelné demo + soutěž**

Tde je mimořádná šance vyhrát spoustu skvělých cen od Psygnosis s tematikou hry *Rollcage*. A jak? Jednoduše si zahráte toto demo skvělé závodní hry, opište si kód, který se objeví na konci hry, a tento údaj nám zašlete na vyplněném kupónu (který vidíte hned tady na této straně, nezapomeňte samozřejmě i na ostatní údaje). Anebo nechcete-li naše ceny, můžete si tuto hru zahrát jen tak. Je to skutečně šíla! Jak asi víte, jde o mimořádně skvělé futuristické závody, které jsou natolik naplněny explozivní akcí, že multiplayer má zde podobu deathmatche.

■ Ovládání
 ←→: volant
 ↓: pohled do zpětného zrcátka
 ⊗: plyn
 ⊙: brzda
 ⊕: automatické nasměrování
 ⊖: couvání
 ⊞: použití levého power-upu
 ⊟: použití pravého power-upu

■ Další rysy
 Šest vozů, deset okruhů pro režim jednoho hráče, spousta trati pro jízdu na čas, skvělý režim pro dva hráče, skryté bonusy atd. A abychom nezapomněli, na soundtracku uslyšíte i taneční hvězdu Fatboy Slima.

■ Další informace
 Vycouvejte z této rubriky a couvejte až do minulého čísla do oddělení recenzí, ale dávejte si pozor na chodce a další účastníky silničního provozu. Pod recenzí se skví skvělá známka 9/10.



Pořád vám to nejede dost rychle? Tak zkuste proměnit u pláže, tam je spousta power-upů pro rychlost.



Soutěž s Rollcage

■ Jméno: _____
 ■ Adresa: _____

 ■ Telefon: _____
 ■ Čas: _____
 ■ Kód: _____

Tato soutěž je pořádána přímo ve spolupráci s firmou Psygnosis, která dodala toto speciální demo, všechny ceny pro vítěze a také bude verifikovat dosažené časy účastníků soutěže podle připsaných kódů. Pokud nebude kód souhlasit s uvedeným časem, soutěžní formulář bude automaticky ze hry vyřazen.

Určitě vás zajímá, co je možné vyhrát. Jsou to následující ceny: 15 triček, 3 speciální samolepky, a 5 plných her *Rollcage*. Vyhry obdrží deset nejlepších účastníků (první tři dostanou hru, tričko a samolepku), čtvrtý a pátý dostanou hru a tričko a ti, kdo skončí na šestém až 15. místě, tričko.

Soutěž bude trvat několik měsíců a průběžné výsledky budou uveřejněny v PSM, takže si budete moci porovnat své výsledky. Pokud se vám podaří v průběhu tohoto času dosáhnout lepších výsledků, můžete se účastnit zasláním vyplněné fotokopie formuláře opakovaně. Každý účastník však bude v tabulce deseti nejlepších zastoupen jen jedním (nejlepším) výsledkem.

Uzávěrka soutěže je určena na 30. června 1999. Místo formuláře lze použít fotokopie. Formuláře zasílejte na adresu redakce. Ať zvítězí nejlepší a nerychlejší mezi vámi!

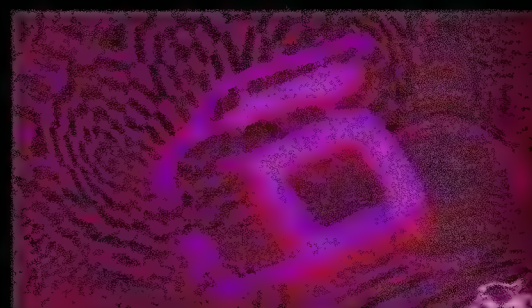
Music Bonus Data

■ VYDAVATEL: **Codemasters**
 ■ STYL: **hudba**
 ■ PROGRAM: **hratelné demo**

Když jsme v PSM 10 recenzovali praktický a originální produkt firmy Codemasters, který hráčům umožňuje vytvářet hudební sekvence, učinil na nás tehdy velký dojem. Ve hře máte k dispozici až 750 smýček, spoustu samplů, bicích, které můžete míchat dohromady na sekvenceru o šestnácti stopách. Dokonce můžete jednotlivé smýčky upravovat dle vlastních představ, což tento titul činí

značně všestranným. Zde vám nabízíme 11 nových melodií vytvořených tímto programem. Vlastníci plné verze hry si mohou tyto melodie uložit na paměťovou kartu a pak s nimi naložit dle vlastního uvážení. Příjemně.

Jakmile se demo nahraje, stisknete ⊗, tím získáte přístup k melodiím, a za použití D-Padu vyberte nahrávku (ty jsou zde zobrazeny pomocí ikonky not). Dalším stisknutím ⊕ spustíte přehrávání. Chcete-li melodii uložit na paměťovou kartu (pouze ti, kdo vlastní *Music* v plné verzi), jistě najdete podrobné instrukce v manuálu titulu.



Šílený videoklip ze hry *Music*.

na CD

Warzone 2100

■ VYDAVATEL: Eidos
 ■ STYL: vojenská strategie
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Všichni ti proroci, věštkyně, vizionáři a kartáři, od Nostradama až po Prince, předpověděli, že až přijde rok 2000, objeví se čtyři jezdcí z apokalypsy, zařvou: „Panstvo, čas vypršel!“ a pustí se do nás svými kosami. Firma Pumpkin má však na celou věc odlišný názor, a máme-li brát Warzone 2100 jen trochu vážně, tak sice většina lidí počátek příštího století zemře - najdou smrt v jaderné válce - ovšem někteří přežijí. A právě oni budou bojovat proti té zlovlné armádě, která ponese za rozpoutání války odpovědnost. Vy jste pochopitelně velitel těchto spravedlivých a vaším úkolem je hledat po zemi technologie z doby před konfliktem, vyvíjet nové zbraně a posléze dát dohromady armádu, jež by se mohla postavit zlému nepříteli.

Je to vlastně v zásadě hra typu strategie, něco na způsob C&C, ovšem s tím rozdílem, že vizuální stránka je mnohem propracovanější a tanky, budete-li chtít, můžete ovládat sami namísto toho, abyste je řídili pouze kurzorem. Demo obsahuje užitečnou seznamovací lekcí a dvě mise v režimu Fast Play - vřele doporučujeme začít tím prvním.

■ Ovládání

Řízení:

←: doleva
 →: doprava
 ↑: zrychlení
 ↓: zpomalení

▶: přístup do menu uvnitř hry

Akce:

⊗: útok / aktivace / výběr



Svět, v němž řadí zbraně hromadného ničení, není zrovna příjemné místo. A podle toho hra také vypadá.

⊙:
 ⊙:

výběr jednotky
 otevření / zavření
 nabídkového menu

Ⓜ:
 Ⓜ:

procházení jednotky
 přesunutí velitele
 do další jednotky
 ve skupině
 procházení skupiny

Ⓜ nebo Ⓜ:

Ⓜ + ⊗, ⊙,
 ⊙ nebo ⊙:

přifazení skupiny
 přiřazeně danému
 tlačítku
 výběr skupiny
 přiřazeně danému
 tlačítku

Ⓜ + D-Pad:

změna pohledu na
 mapu
 přiblížení obrazu
 oddálení obrazu

Ⓜ + ↑,
 Ⓜ + ↓:

Přístup k bojové mapě získáte stisknutím ⊙

D-Pad:

pohyb kurzorem
 posouvání bojové
 mapy

Podržení Ⓜ + D-Pad:

⊗:
 ⊙:

výběr jednotky, cíle
 nebo určení
 výběr jednotky a
 přilehlých jednotek
 otevření
 výběrového okna

⊗ + D-Pad

Radar - přesuňte kurzor na radar v dolním rohu obrazovky a stiskněte:

⊗:
 ⊙:

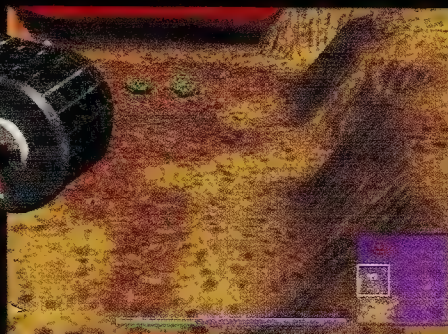
přesun trojrozměrného světa
 příkaz vybraným
 jednotkám vydat se
 do místa určení

■ Další rysy

Můžete zde pracovat až se čtyřmi stovkami technologií, sestavit až 2000 odlišných jednotek a bojovat na třech rozlehlých bojových mapách, nebo střílet na každého kolem, kdo se vám jen opováží vlézt do cesty.

■ Další informace

V PSM 12 najdete PrePlay této hry, nebo si počkejte na PSM 14, kam plánujeme recenzi.



Zahijete každého, máte tanky a palné zbraně - a nezapomeňte si koupit příští číslo časopisu s recenzí.

Viva Football



■ VYDAVATEL: Virgin
 ■ STYL: sportovní (futbal)
 ■ PROGRAM: hratelné demo

V současné době existuje tolik fotbalových her, že se firmy pokoušejí přijít s něčím neobvyklým. Hráči chtějí více než jenom výkonný trojrozměrný engine a licenci plnou velkých jmen. Tak si jistě vzpomínáte, že třeba *LiberioGrande* nabídlo pohled z perspektivy první osoby. Ve *Viva Football* si zase



Tak ruku nahoru kdo umí v reálu nůžky. Tááák správně.

můžete vybrat jakýkoli národní tým, který hrál v rozmezí let 1958-1998. Hra má rovněž jedinečný systém ovládání, který jak tvrdí u Virgin, dodá hráči nevídanou kontrolu nad děním na obrazovce. Zda je to skutečně pravda, se můžete přesvědčit již na tomto demu, které nabízí čtyři minuty zápasu mezi Anglií '66 a Argentinou '98. Vyberte si z režimů pro jednoho nebo dva hráče a pak do toho.

■ Další rysy
Viva Las Veg... pardon, vlastně *Football* obsahuje více než 1000 historických týmů, a to včetně takových klasických sestav jako Brazílie z roku 1970 a Anglie z roku 1966. Dále zde najdete 323 různých stadiónů a spoustu zajímavých voleb.



Ovládání	
ÚTOK	OBRANA
⊗: přihrávka (stisknout)	blok, přihrávky
⊗: narážka (stisknout dvakrát)	dlouhý pas (podržet)
⊙: střela z první (stisknout)	nouzový odkop
⊙: střela (podržet + na padu)	
Ⓐ: nastavení nohy	změna hráče
⊙: nakopnutí míče dopředu (stisknout)	skluz
⊙: kop (podržet)	
Ⓜ: přenesení hry (podržet)	udeření soupeře (stisknout)
Ⓜ: nic	vyběhnoutí brankáře
Ⓜ: sprint	sprint
Ⓜ: vzdušný souboj	nic

■ Další informace
 Tuto hru jsme recenzovali v 12. čísle PSM, kde získala známku 7/10. Ačkoli vizuální stránka se nám zamlouvala, cítili jsme, že ovládání je komplikované, což vede k oslabení hrátelnosti.

Driver

■ VYDAVATEL: GT Interactive
 ■ STYL: automobilové šlenství
 ■ PROGRAM: videoklip

Reflections dezertovali ze stáje Psygnosis, opustili sérii *Destruction Derby*, a jak ukazuje *Driver*, poslední dva roky strávili sledováním automobilových honiček ve filmech. Výsledkem je hra na zločin, kde se autoři inspirovali strukturou misí a městským prostředím z *GTA*, ale k tomu přidali trojrozměrnou grafiku a především skvělé ovládání vozů. V tomto demu najdete dva zpomalené záznamy honiček dvou aut, přičemž byl použit vlastní engine ze hry. Takže: to není žádné intro, takhle ta hra skutečně vypadá... Hratelné demo vám přineseme v příštím čísle.



Super Bub

■ VYDAVATEL: SCEE (Yaroze)
 ■ STYL: logická
 ■ PROGRAM: plná hra

Super Bub je kombinací her typu *Bust-A-Move* a *Columns*. Vyberete si postavu a vystřelujete páry barevných koulí, které se snažíte dostat do jedné řady. Když se vám dostane pod ruku žihavý míček, musíte ho vystřelit na stejné zbarvenou mramorovou plochu, přičemž oba posléze zmizí. Když máte to štěstí, že dostanete vícebarevný míček, můžete ho vystřelit na jakoukoli barvu - pak zmizí všechny míčky této barvy. Prostě zábava pro celou rodinu.

■ Ovládání
 ⊗: vystřelení míčku
 ⊙/⊙: doleva / doprava



Gex 3

■ VYDAVATEL: Eidos
 ■ STYL: 3D plošinovka
 ■ PROGRAM: videoklip

Další demo od Crystal Dynamics! jistě vás napadne. Ale buďte úplně v klidu. To je jenom taková předběžná ukázka, jak asi bude vypadat tento nejnovější obojživelnický produkt firmy Eidos s podivně znějícím podtitulem *Deep Cover Gecko*. V minulém čísle jste našli rozhovor o této hře - naše (a jsme přesvědčení, že i vaše) milovaná ještětka prý dostala zcela nové pohyby a také nové báječné převleky. No uvidíme. A co ještě? Zachtělo se vám snad hrátelného demíčka? Tak to si počkejte, brzy to už bude.



Soul Reaver

■ VYDAVATEL: Eidos
 ■ STYL: 3D akční adventura
 ■ PROGRAM: videoklip

Jako kdyby hrátelné demo této přípravy od Crystal Dynamics nestačilo, rozhodli jsme se vám ukázat i tuto nádhernou video-sekvenci, kde máte možnost se seznámit s prostředím plné verze a potvorami, které se v tomto prostředí vyskytují. Nemusíte zde dělat vůbec nic, jen se pohodlně usadte a v klidu si vychutnejte ty nádherné zrůdy. A skvělá je i hudba.



PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 14

Epizoda 14

PŘÍŠTÍ ČÍSLO

Příští měsíc se vám do rukou dostane zatím nejúžasnější číslo PSM.

Především se budeme zabývat exkluzivními informacemi, které se týkají tématu PlayStation 2. Budeme hovořit s tvůrcem PlayStation panem Kenem Kutaragim a dozvíme se spoustu detailů o tom, čeho všeho bude vlastně nový stroj Sony schopen. Přineseme plnou specifikaci tohoto systému a zveřejníme exkluzivní screenshoty z her...

Za druhé hodláme potěšit čtenáře velikánskou recenzí na hru Ridge Racer 4, kde se snad dozvíme odpověď na otázku: Je lepší než Gran Turismo? Už nyní také můžeme slíbit, že se brzy dočkáme hratelného dema této hry na našem CD...

No a konečně se také budeme věnovat hře, která je tak utajená, že zatím známe jen pár screenshotů. Je to hra k nejočekávanějšímu filmu všech dob. Hra, která se odehrává dávno předávno v daleké galaxii... Nechť je i příští měsíc síla PSM s vámi...

**V PRODEJI
OD 13.
KVĚTNA**

NA DISKU: **DRIVER** (HRATELNÁ) **BLOODLINES** (HRATELNÁ) **RETRO FORCE** (HRATELNÁ) **RUGRATS** (HRATELNÁ)
TANK RACER (HRATELNÁ) **RIDGE RACER TYPE 4** (VIDEOKLIP) **ADVENTURE GAME** (PLNÁ HRA) **ROLLCAGE** (HRATELNÁ)

NE VŠE JE PLNĚ PŘEDVÍDATELNÉ A V RUKOU NÁS OBYČEJNÝCH SMRTELNÍKŮ, PROTO SI VYHRAZUJEME PRÁVO NA ZMĚNU OBSAHU ČASOPISU I DEMO DISKU.

Nepodceňujte
sílu PlayStation



Jeden druhého pozná třeba jen podle malého pohybu ruky. Ale pro svět kolem jako by neexistovali. Není zákon, který by jim nařizoval odhalit svou identitu. „Hry“, kterými žijí, jsou mnohem složitější, mnohem promyšlenější a jdou víc do hloubky, než si vůbec umíte představit. Technologie, kterou používají, jim dává nefér výhody. Jsou to individuality, miliony individualit a používají jediný zdroj, aby se dostali ke všemu. Ke sportu, k hudbě, do nočních podniků, k přestřelkám a rvačkám. Pro ně je hra síla, moc. Konzole Playstation 5.990,-. Hry od 999,-.



SWAPPED BY TOMÁŠ SALVA

TOP

SHINA

THE LEOPARD

dívka
TOHOTO
ČÍSLA



12

